

KONZOL



CSIRKEFANTÁZIA

FINAL FANTASY FABLE: CHOCOBO TALES (NDS)

SZOFTVER ROVAT: TÍZ ÉV. EGY LÁRA • ELŐETEL: HALO 3 MULTI • POTC: AT WORLD'S END • SPIDER-MAN 3 • .HACK//GUZ
DAWN OF MANA • UNTOLD LEGENDS DARK KINGDOM • SUPER PAPER MARIO • CGC3: TIBERIUM WARS • DRIVER '76

576 KByte

ÜZLETEK



próbáld ki
itt játszva vásárolhatsz

- Árkád 06 1 434 8076 • Campona 06 1 424 3424 • Duna Plaza 06 1 239 2858 • Europark 06 1 280 9585
- Mammut II 06 1 345 8076 • Pólus Center 06 1 419 4117 • WestEnd 06 1 238 7576
- Debrecen Plaza 06 52 342 120 • Győr Árkád 06 96 555 049 • Kecskemét Malom 06 76 328 119
- Szeged Plaza 06 62 468 978 • Tatabánya Vértes Center 06 34 801 440

ment játszani jó

internetes rendelés www.576.hu

telefonos rendelés 06 70 365 0385

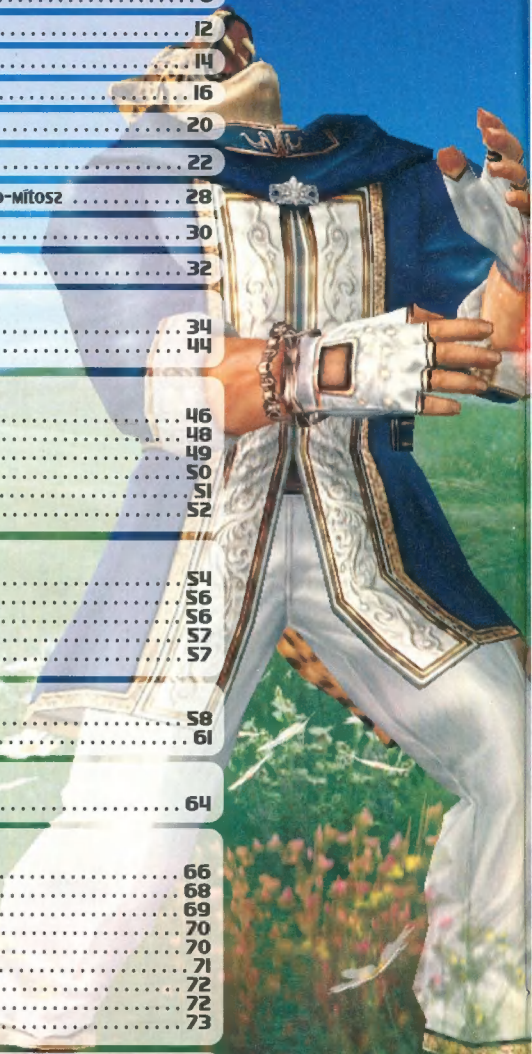
ha nincs hova menned
ezen a nyáron,
gyere hozzánk!

az 576 online-on
a nap 24 órájában találsz
beszélgetőpartnert

www.576konzol.hu

gyere, regisztrálj, fórumozz

HÍREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: R3 - RÉGI, RITKA, RETARDÁLT II.	8
ELŐÉTEL	12
SZOFTVER ROVAT: IO ÉV. EGY LARA.	14
KULISSZÁK MÖGÖTT: A NINTENDO FAKTOR I.	16
HARDVER ROVAT: Wii SPORTACTIVE ACCESSORIES	20
VISSZATEKINTŐ: FINAL FANTASY	22
KISHIREK A NAGYVILÁGBÓL: FANTOM AZ ÉJSZAKÁBAN - A GIZMONDO-MÍTOSZ	28
ANIME ROVAT	30
RETRO ROVAT	32
MULTI TESZT	
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END	34
SPIDER-MAN 3	44
PLAYSTATION 2	
HACK//G.U. Vol 2: REMINISCE	46
PS2 LEITÁR	48
SHINING FORCE EXA	49
SHREK THE THIRD	50
DEMON CHAOS	51
DAWN OF MANA	52
PLAYSTATION 3	
UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM	54
ENCHANTED ARMS	56
NBA 2K7	56
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	57
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII	57
Wii	
SUPER PAPER MARIO	58
RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION	61
XBOX 360	
COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS	64
PSP	
SOCOM U.S. NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO 2	66
SMASH COURT TENNIS 3	68
PARAPPA THE RAPPER	69
EXIT 2	70
DEATH JR. II	70
INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON	71
AFTER BURNER: BLACK FALCON	72
GUN SHOWDOWN	72
DRIVER '76	73
NDS	
FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES	74
SPIDER-MAN 3	76
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END	76
POKEMON DIAMOND & PEARL	77
CSEVEGŐ	78
COOLTÚRA	80



2007 JÚNIUS - UBORKASZEZON, DE A TERMÉS JÓ

A világméretű, igen drasztikus éghajlat- és klímaváltozás szomorú tényét mi – egyszerű arcú lázerjei a planétának – simán kénytelenek vagyunk tudomásul venni (gyk. belyelni), erre a jelek szerint még a játékgártók és kiadók az évszázok botladozásához, és átállnak egy eddig szokatlan szisztémára, melynek eredményeképpen szaktíva a hosszú évekre visszatekintni hagyományával, még így nyár elején is képesek voltak megszórni minket pár igen komoly címmel – bár a célplatformok listája mondanthi foghíjas, sajnos.

(Tessék, így kell a T. olvasót tökéletesen megkeverni: a rossz hírt optimista módon tálad azzal, hogy mőgéteszel rögtön valami pozitívumot is, máris mindenki boldog, aztán egy huszárúgással ismét jöhet a sírás-rívás. Hiába, az emo-sztájl annyira trendi.)

Elvileg épp most éljük meg az aktuális generációváltás *örvendetes folyamatát*, amely legelőbb olyan szokatlanul zajlik, mint minden ebben a megkerült világban: az immáron sokmillió eladással büszkélkedő Xbox 360-ra egy, azaz EGY exkluzív stufát sikerült felhajtunk. Még jó, hogy beesett pár multis cucc is mellé, mert az azért nagy egész lett volna a patinás MS propagandagépezetnek, ha egy 360 cím árválkodott volna a magazinban. Aggodalomra semmi ok, állítja a PR részleg, koraciszál állítógazt annyit bombasztikus játék várható 360-ra, hogy nem győzzük majd kapkodni a fejünket, meg szellőztetni a pénztárcánkat. Mi készen vagyunk, jöhetnek... A Sony belátó haver lévén, mintegy szolidaritást vállalva kebelbarátjával, szintén nem vitte túlzásba az exkluzív PS3 csodajátékok megjelenítését (ejj, de diplomatikusan fogalmaztam), így sajnos azt kell mondanom, hogy ez az egész nextgen mizéria mondanthi dögögesen halad előre, esetleg tujajos hasonlattal élve *megfenelelt*, a holpontról reményeink szerint szeptember magasságában billen ki a hajó. Engem mandjúk már egy Killzone PS3 mozgóképes bemutató is transzba ejtne, és gondolom ezzel nem vagyok egyedül.

Harmvából feltámadva szögöld azonban újra az a Playstation 2, amit mostanában temetünk el a krokodilkönnnyek hullajtása közepett! Bejött Veres Miki korábbi jóslata, egy halom szuper RPG árszította el a piacot jó pár más címmel egyetemben – még szelektálásra is kényserültünk, hogy ne 40 oldal PS2 teszt feszítse szét a júniusi Konzolt. Tessék gyorsan végigjárszani mindent, a nyári összevont számban megint bemutatunk egy tonna PS2 anyagot – nesze nekünk halott gép...

Handheld fronton továbbra is eszméletlenül erős a kínálat: akinek NDS-e vagy PSP-je van, az mostanában bizonyára örömkönnnyeket szór mostanában, és ez így van jól, mert hát ugye egyensúlyunk lennie kell.

Az! gondolom észrevettétek, hogy vannak új tesztelőink, meg vannak régi tesztelőink, akik új néven futnak, plusz visszatérő tesztelőink is régi néven, azonkívül kissé átdizajolgattunk pár rovatot, kisebbre vettünk néhány illusztrációt, cseppet bővebb a szöveg, több a screenshot, szóval mindent úgy alakítottunk, ahogy nektek jobb. Júliusban összevont szám, aztán kis szünet, addig is: SZEGASZTOK!

Martin



Pirates of the Caribbean:
At World's End

34



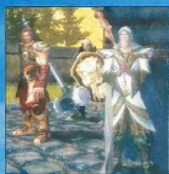
Spider-Man 3

44



Dawn of Mana

52



Unlaid Legends:
Dark Kingdom

54



Super Paper Mario

58



Command and Conquer 3:
Tiberium Wars

64



Smash Court Tennis

68



Driver '76

73



Final Fantasy Fables:
Chocobo Tales

74



Pokemon Diamond & Pearl

77

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szözlünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolgokra költeni, szerezed be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőzsa órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!)
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-8296

Híradás: Oltsit és Jétkétkárya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gábor Stócker (gazdagság))
Főszerkesztő: Martin
Kiadóhelyszekció: Skalaton Atilla
Kiadó: Compagny Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád útiéti)
Törzskönyv: Btkr. H. H. H. H.
és alternatív kiadványok
E-mail: 576konzol@576.hu

Laphelyettesítő: Balogh Zolt
Laphely: 576 Konzol Team
Levélcírc: 1229 Budapest, Pst.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizető: Compagny 576 Kft.
1229 Bp. Pst.: 24.
Webcité: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a Jétkétkat a LOBTECH hangrendszerecscé tesztoljuk.

Cinéma: Final Fantasy Fables: Chocobo Tales (NDS)



A hírszerkesztésnek határozott hírtípusa van: tavaly ilyenkor majd százakat a pofon a sok munkától, a kollektív alkolvétel próbálta határidőre összehátrálni a Konzt szokásosan béséges, sok-sok oldalt felemészítő E3 beszámolóját. Idén májusban pedig... nincs **Electronic Entertainment Expo**, elmaradt a munka- és adrenalin roham. Vagy mégsem? A kiadók egy része a jelek szerint még mindig nosztalgikus emlékek lapjából a késő tavaszi időpont iránt, és kamoly vágyat éreztet arra, hogy megoszassanak valamit a Nagydíjértől való idejére szánt újságírók között még a zsúportól / szigorúttól, ezért június közepére pakolt... új E3-at az **E3 Media & Business Summit** előtt. A Sony, a Nintendo és a Ubisoft tartotta meg a maga (zárt-körű) sajtórendezvényt a mögöttük álló hónapban – érdekessegekben és újdonságokban szerezésre itt sem volt hiány.

SONY GAMER'S DAY 2007

A **SONY** május közepén rendezte meg az idei **Playstation 3**, **Playstation Portable** és **Playstation 2** megjelenésekre koncentráló **Gamer's Day 2007**-et. A sajtóbeszámolókat megelőző játékok döntő többsége a japán manufaktúra saját fejlesztései közül került ki, és még itt sem volt teljes az arzenál – a tavaszi Game Developers Conference-en zárt ajtók mögött demózt **Killzone 2**-t például ide egyáltalán nem hozták ki, vele magával a jüfusi E3-on fogtak robbantani, ha hinni lehet a korábban közölt információknak. Ha már **Killzone**, playtőltek egy kicsit: meg nem értesült szövegszerű beszéd szerint a **PS3**-as **Killzone** még idén megjelenik, sőt, a Sony is **Halo 3**-t írszen bejelentett premierjéért (Európában szeptember huszonnál nagyobból egy időben kívánja piacra dobni. A Titánok észi Csataj? A magunk részéről valószínűleg nem tartjuk, a 2007-es ősz már így is kezd **NAGYON** telített lenni, augusztus végétől novemberig szinte minden hétre jut egy „nagymé” [játék, a pénztárcánkat már előre ár, a stratégia fontossági címe] (a **Killzone** a **PS3** esztétikus abszolut ilyen) igazán ellehenyi próbáló kiadók pedig valószínűleg nem akarták, hogy egymás első zabálóját fel a potenciális vásárlókat a játékaik. Eppen ezért több rúciói lánuk egy másik playtőltek: új **Killzone** csak 2008 első felében jelenik meg, viszont **Playstation** bátoroszt – idén őszén. Az érdeklődés fenntartásához / fokozására ez is jó, és elég időt ad a fejlesztésnek arra, hogy egy igazán ütős, új gépeket a vásárlók számára mozgató sikeremmel álljanak elő a jövő évi elején.

Jöjjenek az újdonságok! Kapaszkodj itt van például a **SOCCOM: Confrontation** – igen, a **Playstation 2**-n több felvonást is megért kommandós, taktikusan lövöldözés sorozat új, **PS3**-as epizódjáról van szó. Az első **PS3**-as **SOCCOM** [játék azonban kicsit más, mint az eddigiek: egyrészt nem lesz benne egy egyjátékos módus (semmilyen), másrészt pedig leltőltek hódomban, a **Playstation** hálózaton keresztül színhathat majd magához a katonai akcióra vágyó játékos. A döntés nem meglepő: a **SOCCOM** játékok a mai napig a legnépszerűbb, legnagyobb rajongótáborral

felvonatú **PS2**-es online multi címek közé tartozna, adja magát, hogy a Sony első körben ezeket a játékokkal szolgáltasson a folytatással. A fejlesztés személye is változik: a **SOCCOM** szerzői hagyományosan gondozó Zipper Interactive (akik állítólag az első „rendes”, szingli / multi módozatot felvonatú **PS3**-os epizódon dolgoznak) helyett egy új stúdió, a kanadai **Slant Six** áll a kormányváltás. A részletek jelenleg kissé homályosak, a **Gamer's Day**-en bemutatott rövidke demonstrációból annyit deríthet ki, hogy a pályák között lesznek teljesben újak, és a korábbi részekből átvett, de erősen módosított térképek is. A fejlesztés szerint a **Confrontation** nem a csak amerikai (és terroristák) csapatokat kínál kipróbálásra, hanem külföldi nemzetközi speciális erőkkel is válogathatunk majd. **Multiplayer** játékok lévén nagy hangsúlyt kívánnak fektetni a bajnokságokra, és a klónok egy-más elleni küzdelmére: ez egyenruhánk részletesen módosítható lesz, a klónok pedig további lehetőségeket kapnak a ruházatok és felszerelések egyediére titélre – a Sony a játékok idejére tervezett megjelenése után kamoly leltőltekkel tartalommal [új csúc, legyvernak, pályák] kívánja megmozgítani a **Confrontation**. Mivel a játékok [az órára adott] megjelenés ellenére] még igazságon korai stúdióban lelezték (csupán négy hónapig dolgoznak rajta) a grafika kissé lapos – nem rondo, de egy **PS3**-as **SOCCOM**-tól ennél egy kategóriával többet várunk – az ígéretek szerint okkal-joggal számíthatunk a vizuális fejlődésre, a grafikon erősen csinosított fognak a jövőben.

Nem csak **Playstation 3**-ra érkezik új **SOCCOM**, hanem a **PSP** tábor is kap belőle: a két **Fire Team Bravo** után a Sony alaposan újrágondolná a sorozat szelvénykonzois kivételével – a **SOCCOM: Tactical Strike** nagyon megnyomja a „játékos” feljűt. Miért is? Mert az új epizód inkább hasonlít a Full Spectrum Warrior-ra, mint a korábbi **SOCCOM** játékokra. A négy főből összeháttalt csapatokat nem tudó közvetlenül irányítani, a vezérlés inkább a valóidejű stratégiai irányítási módszeréhez hasonlít – a csapat



egészének, vagy egyes elemeinek adsz ki parancsokat, ezek pedig rendkívül sokféle lehetnek. Tervezheted őket a terepen, többféle módon fedezkedve parancsokat adott, és az akció-parancsokból is széles arzenál áll rendelkezésre. A közvetlen célozás is ugrott, a helyére egy, a szerepjátékokat idéző, szesz taposztástól pontot a kijelzőnek szor, aztán fejlesztés belőle az embereid” szisztema lép. Példá: a mesterséges érte túlártott pontosságú sok minden befolyásolja [a terep, a teshetység, a célpont távolsága...], de a katona taposztást is rendkívül lényeges – a megszerzett pontokat a megfelelő [lövéssel] tulajdonos fejlesztéséhez csoportosítva hamarosan igazt távolági gyilkosságok asztja a halált a csatortér. Akárcsak a **PS3**-as kivételével, a **Tactical Strike** esetében is nagy szerepet kap a karakterek testre szabhatósága: a single player kampány elején válogathatunk magunknak nemzetséget és egyenruhát – a aranyos húzás, de magától a szortól, és a kijelzőnek telepítését sajnos nem fognak beépíteni (pedig milyen szép is lett volna a Magyar Farkasok borbéba bújva ellögniük **Buk...** oké, ez már politika, hagyjuk).

Lesz multi is (közvetlen wii-vagy online), emlí azorban még nem nagyon beszéltek a kanadai fejlesztők – a **PS3**-as **Confrontation**hoz hasonlóan a **PS3**-**SOCCOM** folytatást is a **Slant Six** fejlesztette, és ez is valószínűleg végén fog megjelenni. Majd elfelejtettük az előzetes képek / videó alapján baromi jól néz ki a **Tactical Strike**, a fejlesztés srákok a jelek szerint kézzel kiharózi az igazt kakaót a **PS2**-ből...

A **Folklore** a japán szerepjátékok szerelmeseit először ba – megháozta **Playstation 3**-on. A játékok címe nem villentett nem ismérés, pedig nem új bejelentés: a tavalyi Tokyo Game Show-n már mutattak belőle egy rövid trailert, csak akkor már a kevésbé misztikus (és kissé semmimondó) **Monster Kingdom: Unknown Realms** címen töltek. Most neveit változtattak, megháozta dupla: Amerikában és Európában **Folklore**, Japánban pedig **Folklore Soul** felírt átszél meg a dobozon [sőt, a japán **PS3** Networkről már dome is tölthető belőle – ha van közföldesítés, és nem zavar a japán nyelv, rántd le magadhoz]. A **Folklore**-t a Japán első és második részének fejlesztői fejlesztik a **Game Republic** nagy dobozra készült.



A játékok sajnos szótval és harcrendszarral dolgozik: a történet egy gyilkossággal indul, és a szellembirodalom folytatódik. A főszereplő királylány, Ellen anyukáját tessék el láb alól a sötét erők – hársdnék pedig a tiltakozás Szellemvilágba szállt alá, hogy kézzel kerítse a felelősséget, és jól bosszút álljon. Itt akad össze a **Folklore** másik hőrszavával, Keats-sel. Keats nem csaj, hanem férfi, és van egy közös vonása Ellennek: mindketten képesek a Szellemvilágba beköszöni szörnyek (sok a játékok címeiben is szereplő folkok) gyűjtésére, befogadására és utólagosa. A sajtós harcrendszere is teljes egészében a megszerzett szörnyeken alapozik, gyakorlatilag csak az ő segítségével tudsz csatározni. Első lépés: be kell fogni őket. Kínézard a szörnyepőjt, nekiesél, legyengíted, és utána megpróbálsz ártalmatlanítani belőle a lelket – megháozza a szó leg-szoroszabb értelmeiben. Meglátjuk, milyen vágy egy „fencyakó” (vibráló, teltgázó) izé), és a legyengült szörnyelből kirándul a lelket, ő persze ellenlánd, dobálja magát – jó a lélekharagoként te is dobod őt, nekiszorod minden kemény tárgynak. A poén: mindezt a **PS3** mozgásérzékelő kontrollerének mozgásától vezérelt, ha megod téls húzód, akkor „feszül” ki a terep, ha jobbra-balra iránygól, akkor pedig gyengyend / fázarszát a szörnyet. Mozgás-ban határozottan jól néz ki a dolog, a **Folklore** esetében nem kény-szerűen a játékok erőltethet bontusnak, hanem a játékmótn integráns, az élményt és belesétet jelentősen fokozó elemeket tűnik a mozgásérzékelő szörnyharaghoz. A befogott szörnyet bármikor elhívhatod (összesen 105 lesz belőlük, egyszerre négyet használhatasz), és harcolhatod. A befogókör megkapod a



szörnyek összes speciális tulajdonságait, a későbbiekben ezek természetesen még fejlesztéseket is lesznek – kezdetben a már meg-lévő kímódásokat tudod kombinálni fizmi, később pedig új kímódásokat találhatod a régiék mellé. A **Folklore** grafikaigal decans, a megajzott szöit mesevilág jól néz ki – de mikor látnak valami kezzel-fogható belőle? A megjelenés még adóbb van: Japánban



nak beszélni a Ubínál, egyelőre nem tudjuk, hogy miért. Ami biztos: mindenki kedvence Samuja palgári ruhában nyomja, első pilótára inkább utcai búzáknak nézünk, mint úgynéknak. A léncsírás felépített pályák ugratnak, kapunk helyette nagy bejárható (és igen részletesen / valóságosan modellezett) városos területeket, ahol szabadon mozoghatunk. Ennek megfelelően a játékmenet is változik: a különféle feladatok megoldására Somnek több út is nyílik, a játékok erősen épít a kreativitásra. A régi, 'ánykéből árnyékok' lopkodást felváltja az 'aktív oszónás'. Aktív oszónás? Igen, az: a városban Samu leginkább a tömegben elvegyűző rejthető el, a belső terekben pedig realis bűvölyeket (aszal alatt, szekrény bejáratában...) keresnek magának. 'Korábban vigélt élt a játék, és fellelősként. Ezért akkor lassították igazán' – mondják a fejlesztők. Azaz: a Convictionben nagy szerepet kap a közelharc, Samu furfangos és látványos módon szerezheti el az ellenfeleit – izlés szerint tárgyhasználatot megbolondítva, a megtelelő súlyú tereptárgyak egytől egyig mozdulatok / használata lehetnek lesznek. A Conviction konzolos fronton X360 exkluzív lesz, és a tervek szerint még idén ősszel megjelenik.

A Konzol májusi számának 'Aprélék' rovatában számoltunk be az **EndWar** érkezéséről. Akkor még csak annyit tudtunk róla, hogy a Tom Clancy nevével fémjelzett játékok sorát erősíti, RTS lesz, és Harmadik Világháború adja a hátteret. Az Ubids-en továbbá infók láttak napvilágot: a konfliktus két részvevője az EU/USA koalíció versus a gonosz oroszok, az időponi pedig 2020. A single player módról nem beszéltek, szó esett viszont a masszív multi játékmódról – ez pedig leginkább egy MMO-ra, masszív multiplayer online játékokra hajaz. A nagy ötlet: különböző csaták helyett nagyszabású hadbőri felvétel, az egyes össze-csapások csak a harc egy szeletét jelentik – a nap végén az Ubí szervezve összehívja az eredményeket, és ez alapján halmozódik meg a frontvonalak alakulását. Az egyes csapatokba ráadásul nem egyedül, hanem csoportosan veszünk részt: a teljes hadsereg maximum tizenkét játékos között lesz felosztva, mindenki a rá bízott alakulatokat vezeti harcba. A koncepció rendkívül izgalmas, MMORTS, embereket! Tervezett megjelenés: 2008 elején X360 és PS3 platformokra.



Az X360 exkluzív Splinter mellett az Ubí egy másik exkluzívot is felkötél – a Free Radical (TimeSplitters sorozat) futurisztikus FPS-je, a **Haze** kizárólag PS3-ra fog megjelenni. 2004. a világ átalakul: a hadseregeket privátvállalatok, magáncégek kezében a rendfenntartás. A Mantel Global Industries, az egyik legnagyobb militáris cég katonájaként a Promise Hand légiózádnál kell odacsapnod – környéklenül. A Mantel katonáit a Nektár kódnevű drog tüzel: ködd magadba, és szuperképességeket kapsz: jobban célzol, 'járzod' a közelből veszélyt, emberfeletti erőre teszel szert. A drog-hazárdnak ára van: a mellékhatásokkal nem szűlöd el sem az orvos sem a gyógyászattal. Sőt: a Free Radical sem, de az eddig láttak alapján azt sejthük, hogy a sok Nektár durván megöregíti, és a társaid ellen fordul... A Haze összefüggő játékok: egyszer től csak (az elején) aztán nincs loading képműve, ami a környezet változatosságát figyelembe véve (dzsungel, tengerpart, ipari és katonai létesítmények, teherhajó...) figyelemre méltó teljesítmény. A Haze grafikailag meggyűző, és a fejlesztők személyesből kiinduló reményteljes játék – a Free Radical csapata igazán FPS szakértő, kíváncsiak vagyunk, mit tesznek le az asztalra idén ősszel.



Ha már az exkluzívokról tartunk, itt van még egy: a Wii nyitólátogatónak egyik legisikeresebb darabja folytatást kap – értekez a **Rayman Raving Rabbids 2**, kizárólag Wii-re és Nintendo DS-re. Az előzmény alapvetően single player játék volt multi lehetőséggel, a folytatással fordul a kocka: az Ubí párti divízió a második részt kifejezetten többjátékos módnak szánja, amit szükség esetén egyedül is lehet játszani – de nem ajánlott. A multi fordulat a játékmenetre csak kis mértékben nyomja rá a bélyegét: az előző részhez hasonló minijétek-kollekciókat kapunk, bővített lehetőségekkel. Több játék, lehetőség egy saját 'playlist' kialakítására (csoporthoz válogathatók a kedvenceid), többféle módon állítható karakterek, és persze az örül Nyulak, a korábbihoz nagyobb varázscsónak. Az Ubí egyelőre csak a Wii-verziót demutál: a NDS változat az ígéretek szerint szintén minijétek-gyűjtemény lesz, és a nagyrészes inkamációjával egy időben, idén ősszel fog megjelenni.



Az Ubí a manga / anime rajongóknak is tartogat valami érdekességet 2007-ra: a **Naruto: Rise of a Ninja** az ismert, rendkívül népszerű, és most már magyarul is elérhető mangán és animén alapzik – a Ubisoft pedig nem egyszerűen honosítja egy japán Naruto játékok (ezekkel amúgy is Dunát



lehelne rekesszen), hanem a saját kezébe veszi az irányítást – a Rise of a Ninja-n a francia közeli híres montpellier stúdiója dolgozik. A műfaj akció-szerepjáték, megközele a kéz-zsóna egyenlően adagolt elegye, a fejlesztők szerint nagyobb ölven-öven százezreken oszlanak majd meg a játékokban a felfedezés / kaland és az akció elemek. Az akció leginkább egy hagyományos veresédek játéka emlékeztet – a harc-rendszer valószínűleg, és inkább a reflexekre épít. A játék az anime első nyolcvan fejezetét dolgozza fel, és bevalótlan nem csak a rajongóknak készült, az Ubí azokat is meg akarja szíttatni vele, akik soha nem vettek még a korszakba Naruto feliratos filmet, és az animét sem követik figyelemmel. Tervezett megjelenés: idén októberben, a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Xbox 360-ra.

És hol maradt az **Assassin's Creed**? Nos, a Ubids-en ugyan ott volt, de csak egy rövidke, ellenben nagyon-nagyon hangulatos trailer formájában. A középsőki bérlyilkas júliusban, az E3-on mutatkozik be játszható, megtagogatható formában.





NINTENDO SPRING MEDIA SUMMIT 2007

A Nintendo sajátos módon közelített meg a tavaszi sajtórendezvényt: a hárkork játékokat gyakorlatilag teljesen hantyaok (ezekről majd az E3-on beszélnek), és inkább az esti (casual) játékosoknak szánt címeket mutatták be. Semmi Super Mario Galaxy, semmi Zelda: Phantom Hourglass, a Metroid Prime 3-ból és Super Smash Bros Brawlból csak pár új képpel lettünk gazdagabbak – ennek ellenére itt is felbukkant néhány, a kiemelt figyelemre mindenképpen méltó játék.

A Big Brain Academy: Wii Degree az agytanító-tós Brain Training / Brain Academy vonal Wii-folytatása. Japánban már megjelent áprilisban (az eredeti cím jó, és aranyosabban is hangzik: Wii de Yawaraka Atama Juku), de Európában is hangzik: Wii de Yawaraka Atama Juku. A Európában majd csak valamikor július végén érkezik. Ha jótettünk valaha Brain Training! DS-en, egyből otthon fogod érezni magad: a napi tesztek öt kategóriában (azonosítás, vizualizáció, számolás, memória és analízis) dolgozunk meg a szórakoztatást. Nem csak egyedül állhatz nekik a feladatoknak, lesz egy csoportos, „verseny” játékmód is, ahol egyeztetve maximum nyolcan mérhetitek össze a képességeiteket. Ha nincsenek kéznél a hurok vagy a család, a WiiConnect24 segítségével online is lehet versengeni – sajnos nem közvetlenül, hanem ranglista formájában – a játékokban / feladatokban elért eredményeidet küldheted át az ismerősöidnek. A Big Brain Academy: Wii Degree aranyos, lefészült, erősen családbarát vizuális megjelenéssel dolgozik, és természetesen a Miiket (a Wii vilá-

még most is felbukkan a heti japán szoftvereladások elsőbányában. Nekünk június végéig kell rá várnunk, és azt fogja nyújtani, amit mára a címében is leírtak: még több agytanítást, az előzményhez hasonló stílusban és felépítéssel. Még több teszt, még több feladat, sőt, az első részhez mellékel Sodu-ku is visszatér – ezúttal száz plusz feladattal. Neked milyen idős az agyad? (A Brain Training szerint az enyém most éppen 41, a hirtovát végére meg kb. 53 lesz...)



A **Pokemon Battle Revolution**-t nyugodtan hívhatók Pokemon Colosseum 2-nek is – ugyanis gyakorlatilag az, minden szempontból erősen hasonlít a korábbi nagygyűlés, szigorúan a szórakoztatásról koncentrálva poke-nyavok. A Battle Revolution Pokétopia szigetén játszódik, és itt darab arénát pólol eléd – itt kell győzelemre vinni a zseb-szörny-kommandót. A single szekció ugyanakkor a játékok kevésbé izgalmas részét jeleníti, a hangulaty kiemelten nem ezen van, hanem a DS-es Pokemon Diamond / Pearl-ből át-emelt szörnykollekció csatározásán – ezúttal teljes 3D-ben ügroszthatod egymáshoz a kis dögöket, érintésképernyő helyett szépen (és a sorozatra jellemzően cuki módon) felépített helyszíneken. Sőt, a Wii-re átköltöztetett szörnyekkel akár online is csatázni indulhat, vagy naless ismerősök hívja a Wii irányítójára felülve őket átcélzhatod a teljes bondát a játékok szintén rendezők címborítázh némi gyors csihi-puhi erejéig. Mint látható, a Battle Revolution akár érdemes igazán megvárni, ha van már otthon egy Diamond vagy Pearl – mivel ezek csak július végén fognak megjelenni Európában, talán nem véletlen, hogy a Wii-s Pokemon egyelőre nem rendelkezik EU-s megjelenési időponttal, a teljes importőröknek leginkább a június végére datált amerikai verzóval érde-

mes szemezniük (...felteve, ha rendelkeznek egy amerikai Wii-vel, a Nintendo erősen régiókódol, ugye).

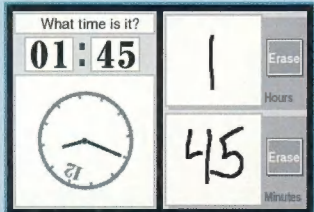
Végül vessünk egy hosszabb pillantást a közeljövő Nintendo DS kincslátra is, leginkább azon részére, amit tavaszi Media Summiton mutogattak. Ezek közül mindenképpen a **Jam Sessions** kívánczik első helyre. A Jam Sessions játékszimulátor, erős hangslayllo a „szimulátor” szón. Nem Guitar Hero, ami szintén remek játék, de inkább játék, a hangszer megszólaltatásának absztrak kivételése, hurok helyett gombokkal. A DS érintésképernyője és a stylus azonban akkurátus pengéket tesz lehetővé: a hurok ott vannak elbűnt, a carkáló pengéket – azaz nem mindegy, hogy milyen irányból, és milyen erővel közelítel meg a hurokat. A Jam Sessions nem új játék, Japánban már futott egy két *Hite Uteru DS Guitar M-06* címen – a JS kiadás, a Ubisoft ezt a játékok fejlesztette tovább, és hangszerelte át a nyugati izlésvilágnak megfelelően. Licencl zenék lesznek, nem is kevés – a pontos mennyiségről és a végleges dallistáról később



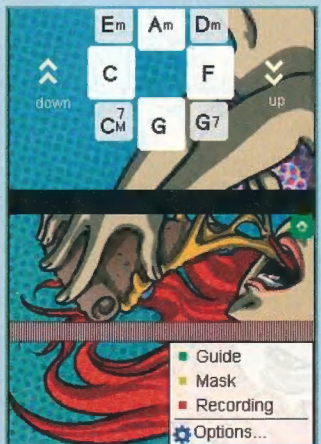
nyilatkozik a kiadó. Megjelenés: nyár végén / ősz elején. A másik említésre méltó DS-es újdonság egy egyedi platformer, a **Drawn to Life**, azaz az Eletra Rajzolja. Ha csak képeket látsz róla, nincs benne semmi különös: a szokásos ügrázódás / akció játék, ahol a Cuki Ki Tereimények Cuki Ki Színgét mented meg az ismeretlenből Érkező Gonoszról, meghozza a jól megszokott módon – az ellenfelek fejére ügrasz, vagy agyoncsapodás őket különféle fegyverekkel. A Drawn to Life igazán vonzerőre ebben rejlik: hogy mind a karaktert (a főshű), mind a fegyveredet TE MACGAD hozod létre – megrajzolod őket az érintésképernyőn. A hős öt szekcióra van bontva, ezeket külön-külön kell megrajzolnod, a hősök kinézetének csak a képzeletet és az ügyességed szab határt, csinálhatsz pálcikaembert és kidagozott Szuperment egyaránt. A fegyverekkel hasonló a helyzet, őket is darabokból rajzolod / pakolod össze. Az eredmény: a klasszikus platformer egyedi: ízt kap, örüléssel-örüléssel karaktereket hozhatsz létre, felruházhatod őket egyenest fegyverekkel – mindezt egy, a leginkább a Yoshi's Island grótkai stílusára hajozó „rajzfilmes” környezetben. Határozottan aranyos, és figyelemre méltó – ősszel meglátjuk, hogy mi kerekedik ki belőle.



gában téged reprezentáló avatort) is bevonható a mókába. A másik agyterkős játék a NDS-es Brain Age 2, ami nálunk, Európában a szép hosszú **More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain?** címen fog megjelenni. A rend kedvéért idebgyeszen a japán címet is: *Touhou Daigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyou-*



dou Kenkyuu Center Kawashima Ruyuta Kyouju Kanshuu: *Matto Nau wo Kitaeru Otana no DS Training.* És most nem viccelünk, TÉNYLEG EZ a japán cím. Ott már kapóható egy jó ideje, tavaly jelent meg, és eladták belőle sokmilliót, néha



Fali lebeny Nagyagy

576

A Hónap Témája

R3 – RITKA, RÉGI, RETARDÁLT PART II.

Kisagy

... a múltkori kézikönyvek megállás a Karakterimit / Kronológiai Sorrend határvonalánál ér, „a passport, please” után viszont mehetünk tovább, térben és időben egyaránt. PAL magánzárkától az NTSC korlátai szabadságig, a Szabad Európától a Távol-Keletig (ami, mint később kiderül, feleik nem is annyira kelet, inkább kellett volna), cartridge-től az optikai adathordozókig, aktuálisan mostanáig, jól ismerjük a sosem hallottak. Szerepjáték körökre oszva, úrbabóru volas idejű két dimenzióban, európai árkód bonyol, franchise-alázás filmettel, és vízkész, meg amit akartok. Foston seattlill!

(Ténykézés: a szériadarabok ríkázógának megjelése kapcsán onny link mutat anyi különbségi információ, hogy a híresség elődötteshez vallási megszólalottság kenne, a legutóbbi szó tehát fenntartásokkal kezelendő, és az az írás nem is feltétlenül erre fókuszál. Az alanyok kiválasztása abszolút szubjektív, igen – a teljes-ségre van igény, de az nem faktor, Adriano Limára is van, de sajnos egyik sem megoldható, majd ha lexikonnyi mellettkünk lesz, akkor az előbbi eséllyel jelen. Ja, rendszerre ne keress, mert az nincs – tudod, szeszélyes dolog a gyűjtőszemvédegy, én csak igazodom...)

MESE, HABBAL

A japánok az európai régiót pestisjárványos üveztékkel kezelik, ahová a segélyküldeményeket is csak repülőgépről szabad leszární a pórnépnek. Tudjuk, lottuk, topozatluk. Az utóbbi évek RPG-parafolási bőségezóra is csak a torto habog, a tézsa maradt a szigetén – nyilván nem kell, nem is érdemes, régebben ennyit se kapunk. Furcsa ellentmondás: a szerepjáték-doyen SquareSoft akkor (én: egy bő évvel ezelőtt) még iszón minőségi szoftverekkel gazdagította az áramlatot, most pedig, amikor évekkel később készíti a spinoffokat, remake-eket, átiratokat és kiegészítőket, hirtelen gondoskodni róla, hogy a végterméket minél zabolja, ne csak az amerikai és a japán régió...

Pedig a plebs sírógőrcsőt kapott a gyönyörtől akkor is, amikor a **Chrono Trigger** megjelent 1995-ben – a japán kiadás csak pár hónapos csúszással követte az amerikai, és meg is maradt ott, NTSC területen. A siker bódítóless, csak a Szigeteken kelt két és fél millió japán játékos önkénteljesét tennoztól, alké

hónap letörgása alatt. A külföldi fogadtatás nem volt (annyira) kedvező: az a 290.000 példányra kiterjedő kereslet valószínűleg megerősítette Sakaguchikék fejében a „meg se érdemlének, kőcógók” gondolatát letörgősségükről. Azt a bő megpedimlítő rajongót viszont a készenként bódogatóbbá tehetné, mint Jeff Minter a pixel shader, mert egy kifogástalan állapotú példányt százötven dollár-ra tolakálnak.

... az agyral lezsaló az esküzi, a gyűjtői elhivatottságon párog egy helyben. Ezt a játék keresett, népszerű darab, DE! Itt lát ki a lólab, hogy itt már nem konkrétan a játékról van szó, nyújtson az bármekkora csúcsteljesítményt is. Az ugyanis instant hozzáférhető: húzott szájjal, macorosan, összehúzó szemmel, de lenyelve az is, hogy egy emulátoron csúszkálhatunk. Aké pedig az afféle barbarságot vértelenítés-kaliberről bűncselekményként tartja számon, még mindig lecsaphat a 2001 júniusában PlayStationre kiadott (és Japánban természetesen már két évvel korábban piacra került) **Final Fantasy Chronicles**-re, ami, bár szintén nem rokkantotta meg a boltok polcát, de legalább elérhető, és a sorozat negyedik részén kívül a Chrono Trigger rajzfilmbetétet is kibővíti (tehát az eredetihez hozzátevő, jobb minőségű) százezreszálekos portját is tartalmazza. Hogy ez sem jelent meg PAL területen? Ést Angolul van, apám, innentől fogva meg csak az lehet a kérdés, hogy íben szíjruk le vagy eggyesen?

A Chrono Trigger ilyen szempontból amúgy is furcsa jelenség: hiába, hogy a gyűjtőnek érthető okokból kell a csinos doboz, virinbe, gyönyörködni, nyáleválasztáshoz, felfoghatatlan, hogy miért nem választják inkább a japán kiadást a feniék kútrében. Még egyszer: játszani ott van a PlayStation átirat, ha nagyon kell, és a JNTSC-s SNES dobozok amúgy is szívtörőbbek az esetek döntő

többségében, mint például most is. És ami nem mindegy: kis idő-és energiarafordítással ez már tizenöt dollárért begyűjthető, és a PS port sem több egy húsznál...

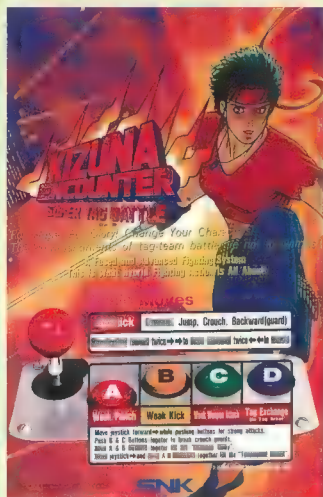
A MAGAS RANGÚ SELEJT

A Zelda játékok népszerűsége és minőségi kvalitásukat nem nagyon érdemes megkérdőjelezni, viszont annak idején még hírt megért az 576 Online-on, hogy igenis, van olyan Zelda, ami a fentebb vázolt „nekünk csak a reszli jut” elméletet erősíti meg. A bizarrítási eljárásnak mellékelt videótól kollektíván sírógőrcsőt kapott a fórumos eskücsók – Zelda, Hínylog, FMV elemekkel, tömény barzalom a bugyinatóság csomagolópapírjában! Golyó általi hald, eltemetés nélkül.

Hogy történetileg ez? Azt a sztori mindenki ismeri, hogy a Nintendo 1989-ben még a Sony-val folytatott tárgyalásokról, a SNES-féltárbúzó CD-ROM fejlesztéséről, és a szerződésbontás következtében született meg a PlayStation – azt már kevesebben rebesztik, hogy a tárgyalópárterhek között ott volt a Philips is, akik, bár szintén nem tettek keresztes egy szalmazsalót (ha a projektet később ugyanis elvetették) az egyezkedésről végül Nintendo-karakterek felhasználási jogát csatolták ki. Így kerülhetett át Link, Zelda herceg és Ganon a CD-i platformra is. Az „együlműködésből” háróm játékra futtató, de mindegyik kiválóan bizonyítja, hogy a Philips-nél nem lehetett túl nagy lobozás, amikor az ést osztogatták: a konzol képességeinek demonstrálása érdekében, az FMV divathullámot megelőzőleg megcsináltak a trilogia első darabja, a **Link: The Faces of Evil**, aminek a fejlesztése a második epizóddal, a **Wind of Gamelorn**val zárhatóan szorult, és egy névlen Cambridge-i stúdiót, az Animation Magic-et bízták meg a barkácsolással. Őket kell átközi a végterméknél, vagy a spanykya (hatszáz ezer dolláros) költségvetést? Nem téma, jui belőle mindenképpünknek! A 2D-s platformelemekkel, idegesítő játszhatósággal és vérgyógyi színkornal/történetvezetéssel agyonvert játékok annyira ócskán sikerültek, hogy a múlt hónapban említett, jelképes és szó szerinti egyaránt elősót ET-hez hasonlóan szintén bésőriek egy szászderéknyit „Ilyen Fát Meg Eltemetem Nem Láttam Ávart”-ot, és a Nintendo ssha nem ismerte el a kompozitkezes játékokat hivatals Zeldának.

Az első két részt „járenyhítés” követte, a **Zelda's Adventure**, amit a rajongók hirtorgyva aposztrofáltak alsóbrendű, korcs Legend of Zeldaként, noha a fejlesztés bőlcsőst most már a Viridis ringató, akik az eredeti játékmennethez sokkal inkább húsgésk moratoltak, mint a korábbi merénylő kölkökre, bár a blue-screen előtt rögzített FMV-ket ak sem hanyagolták – a valóságosság világ-hőbörűje, ugyebár. (Bőjós egománia, hogy a legutóbbi NPC-t a saját alkalmazásokról minitizték, és hogy ki se fogjamok a környe-





lous soundtrackje torzult lagzajszibá aliótt Jean-Michel Jarre-é.)
 Drága, de nem beszerezhetően – itt inkább a feszítől a lényeg,
 annak ellenére, hogy tényleg magikus hatásmú darabról beszél-
 ünk, és még mindig inkább érdemes ebbe investálni (a jázón
 észbe kábé kávézó, de még mindig ápp elléggé kávézt gond-
 kóds szerint), mint egy átléghányó akciómbé... de hát hol va-
 gyunk már a jázónál? No jó, ha már egy a lévelőzéssel tar-
 tulunk, maradjunk is egy hasábnyra, hadd feszüljön a fejed. (Rö-
 göglet, hallottam.)

MOZSI KÖZÖSSÉG

A Space Invaders óta tudjuk, hogy shootereket gyártani kif-
 zetésű. Nem, hogy magadnak nem vagy, mint második világ-
 bórús FPS-1, mert 1978 óta történt a világban egy a más: kár-
 sádmú rendszeret omoltak össze, felcsapendett és kihalt fél tu-
 konzolgeneráció, az alkalmozat ötletek jöttek és mentek, a ki-
 nőtől és keresleti viszonyok pedig drasztikusan átalakultak. A stí-
 lus klasszikus utat járt be: kezdett földalattisággal a populáris
 váltotta fel (legalább egyet mindenki kipróbált már élete során,
 aki meg nem, az valószínűleg túl fiatal, vagy atombunkerben nőtt
 fel), hogy aztán a népszerűség csökkenésével és a új, változo-
 tocskább, inkább, kicsicább játéktípusok feltételeivel párhuzam-
 sán visszakerüljön a zenitén túlrá. Hát most napkelté lesz, meg ár-
 képzési torlekka.

A G Rev (korábban G.Revolution), a Taio korábbi alkalmazott-
 ból verbuválódott (korábban a G-Darius fejlesztését egyengető)
 csapat játéktípusra szakosodott. A 2001-ben kiadott, debütáló,
Do! Do! Do! **Idol Star Seeker** névre hallgató puzzle játéklutak
 nagyosú magányos borítólal ellátott Dreamcast portál ki-
 adták meg, majd az igaz, **Altair** (szasz, vilár a **billen**,
 mondhatod, nem **dóttéri**) a 2003-as **Border** a hozo
 brancsok, akik a Treasure újjenerációs lévelőzéseihez a pro-
 gramozási segítését nyújtottak (például a Gradus V-hoz és a **Ika-
 ngához**). A Dreamcast átlait elkészítése kevésbé számított rizikó-
 s: mivel a gép már korábban elhullt a harcmezén, tényleg
 csak a fanatikusok, a kemény meg tartotta meg magának, ugyan-
 akkor ez azt is eredményezte, hogy már egy limitált széria kiad-
 sán is nyereséges lehet (a szasz példányra gondolj), mint azt a
 egészen a legutóbbi időktől tartó portálus mánia is megmutatja.
 A Border Down „szintelmérés” volt: a G Rev kijelentette, hogy ha
 a játékos a szasz nyereséges, akkor nem lesz több NAQMI átlait
 a szasz csak meg a HC pontot, és lass csodát: egyből perit-
 ciónak imak old, készínek a rajongói fordítás, és ha kell, fizetnek
 mint a katonasízt – jelenleg a Border Down soundtrack CD-vel
 megspékelt limitált kiadásá esetenként 250 dollár körüli áron fut,
 ami egy ilyen fiatal játéklutak ugyancsak meglepő. És az még nem is
 annyira a csúcs mivoltának szól: a Border Down egy nagyon bar-
 ba smpu, de inkább a körülmény (kevés kópia, a megzallottak)





ra alapozó fizetési képek kereset és ■ arcade rajongók kiéhezett-
lettek nagyra, mint ■ tényleges minősége. (Furcsa mód a később
érkezett **Under Defeat** dacosan tartja a debütáló árt, plusz mi-
nusz hisz dolláros differenciát, pedig annyi is hasonló sorozat
prognosztizáltak egyekes...)

A shooter amúgy is érdekes, szélsőséges állapfaj: vagy neveléses,
már-már jelképes, vagy gusztaulán magas ártal ki fizetend-
erik. It is a példázás, a kor és a körülmények a leginkább nyo-
mas okai az örkézetnek – az újabb, PS2-re kiadott lovoldozások,
mint pl. ■ Raiden II, már pár dollár kiütése után boldogtalanok
(ezen a platformon, ebben ■ korban sikertelen, mondhatni halott
ügy), ugyanakkor ■ PC Engine-re kiadott **Darius Alpha** nevének
hallatán minden mániákusban lelül a hemoglóbin...

Hasonlóan ■ múltkor elemzett Atlantis II sorozathoz, a Taio játéka
szintén nem szövegbüti-tenegott. A hozzáféréshoz először a hiva-
tozást kiadott **Darius Plus** CD-ROM megjelenti, valószínű ■
HU Card (juttatványi adathordozó, ■ Hudson Card-ból ere-
dezettség nével – Észak-Amerikában TurboChip-eként futott) verzió-
ját kell elgyújtani előrendelési áhhoz, hogy utána okkal durvuljon
a miatny. Ezt követve ugyanis ■ sorolás, ahol nyolcszáz ne-
vet húztak ki a kalapból – bizony, a nyertes máziátok tehettek rá a
kezüket ■ Alphára. Volt még egy megoldás, de ahhoz is nagy ■
rencse kellett: ■ japán magozsoknál (PC Engine Gekken, Mara-
kúsz) kiadott példányok szintén sorolás úján találhat gazdára.
A könyök lesozha, de hogy néked dolgozik-e a lapírás, az a var-
gato szabó függvénye: néhány évtel ezután felitni ■ éle-én egy kő-
sz példány, és helyet is cserélt eseménygyász amerikai dollárral,
Na, akorsz játékokat egy partit?

VIETNAMEI KÖZVETLEN

Komplett kis világokról lehetne még beszélni, felsorolhatnám törté-
netek százejét, szaktörni a digitálismólomással, az igényese-
get, ■ eredeti példányokat írtasleleiben tartó játékosoktól, de felitni
zeniten egy, ■ zeneiparban már sikerrel alkalmazott értékesítési
megoldás, ami mindennek kereszte tehát, ugyanakkor legálabb
annyi igazolás lehetőséget terít magában: ■ online terjesztési

Xbox Live Marketplace, PlayStation Store, illetve Virtual Console
konceptok – ami ma még csak opció, halnap itólan már kizáró-
lagos lehetőség.

A Square Enix nemrég kijelentette, hogy a Wii internetes játé-
k-rikadói lehetőséget ■ egy éven belül ■ saját bevallásuk sze-
rint ■ közönségnek igenis szüksége van még ■ dobozos játékokra,



a kézzelfogható termékre. Nos, ha az nézzük, hogy a Final Fan-
tasy-nek csak a hatodik részét harmadszor adják ■ (SNES, PlaySta-
tion, GameBoy Advance), akkor financiai szempontból is ma-
gyarozható ■ így már minimum bájosnak nevezhető állapota-
nyuk, ugyanakkor vicces is, mert ■ csak az igényesebbjére vonat-
kozik – manapság (optimisták becslések szerint is) minden tízedik
móslatót jut csak egy eredeti példány. Ugyanakkor a pénzjá-
hász konceptoknál pont ellentmond az, hogy a Virtual Console
más platformokkal mikonposztált felül, így legalább a tok nélkü-
li verziókból is belfolyhatónál apró, ahol függetlenül is lenne ke-
relet ■ további határoz csatornán keresztül értékesített játékokra.
Mindegy, legyünk jóindulatúak (én is ■ leszek, szakósszal el-
lentétek), és higgyük el, hogy igazat beszélnek; attól függetlenül,
hogy így gondolják-e, vagy sem, sok mindent érdemes megfontol-
ni az elhangzóktól.

A Nintendo szágényszeret nélkül lenyitja ■ Apple mellékfogó-
politikáját, design-elemet és értékesítési módszert: mindkét ked-
venc Satoru Iwata egyenesen a videojátékok iTunes-eként defini-
álta a Virtual Console-t. (Nem polifalansz, ezt lefogadni inkább az
lett volna.) Nos, ami jelenleg zajlik, az ugyanígy megintmár ■ a
zeneiparban is, szöve a pörházamok igazságot kézenfekvők, és ■
problémák és élelány jelét is teljesen ugyanarra mutar.

Kezdjük az előbbiekkal: a gyűjtőszennvedélyt ez ■ egész metódus
töklát-vonóval használja. A leltártól játékok immár ravaszul kom-
binál egyet és nullát halmozza, ■ sokat megélt odahordoz-
k, ■ maguk kis mini-történelmével. Nincs limitál kiadás, igényes
gépkiány, neves művészek rajzolta artwork, spine kártya és továb-
bi bájos merchandize-ök – mindez hulladéktól ■ a vágószál alatt.
Ahogy Andy Warhol is kijelentette a hatvanas években: a művésze-
tet ■ másolat élelteként (pop-art, rémlik valami?). Mindaz,
amiről a mostani és ■ múlt havi írás szólt, történelem lesz, ahogy
azoknak, akik benne vannak, sok esetben most is arról szólt – jelen-
leg egymás mellett fut a kettő, de mi lesz itt később? Egyelőre csak
a retro-katalógusról, független játéktípusokról lehetőséggel szől az
ez egész, emulátor-lepázódás törvényes keret és szerzőkés
szövevényében – de nagyon arattalé mutatt minden, hogy ■ kizá-
rólagossá válót.

Es jöhet minden más, ami pozitív: ■ gyártási költség megsín-
gik, így nem vonja magával a beszerzési ár csökkenését, mert ez-
zel ellentétben ■ fejlesztés beidőszéje az, ami növekedésnek indul,
és, sejtéssem szerint a mostani árkakhoz képest így is többet kell
mordítani ■ virtuális pénzrel a virtuális tálantól, ami nagyon
is való, veritékés megvalóulá gízattal össze. És így egyrészt az al-
cson példányszám fogalma is: minden kópia ugyanannyit ér, hisz
egy a kész állati vétel értelmét veszti. Itt működik ■ legálabb a kap-



italizta természetes kiválasztódás: nem kell gyötkösi ■ felhalmozó
do eladalon példányok miatt, hiszen egy játékok csak annyian fog-
nak leltétleni, ahányan kíváncsiak rá, és akkor, amikor csak akar-
ják. A Wii jelenlegi emulációs kínálata is bőven megnyerő: Neo-
Geo és TurboGrafx-rikaságok, SNES és N64 kedvencek, ráadásul
bővített ■ sok esetben online játékmódot kínáló ■ tartalommal, jovi-
■ gláchekkell és hibákkal – kiápoztás, újrakódolt verziót ■
hatsz, bárát órára, gonnybanysára.

Pertusa, ott van ennek a kiváltságja, ami már a zenék leltetésé-
sben is jelenlétezik (csak ott éppen kevésbé kérdés vet fal); lelti-
tunerén kérdés lenne beléle, hogy valaki fizet-e a játékokért vagy
sem? Egy file-cserélő rendszer (pl. Soulseek) ugyanazt kínálja in-
gyen, mint az iTunes, és egy PC is képes Lost Blade-et futtatni, nem
csak a Wii... kérdés, hogy melyik a kényelmesebb megoldás. Fize-
ni azt, hogy tökéletes minőségben, legális úton juthass hozzá az
áhlított tartalomhoz, vagy ingyen, pepecselve trükközni? (Itt az emu-
lációs tökéletlenséggel tikkadó hibákra gondolok.)

A minőség és a gyűjtőszennvedély kérdését ■ legálabban a FinalSa-
crath (balkétfelteszes interface-t használó, de laptopon taralt) mp3
file-okból megszólaló DJ-periferia) mizériaja illusztrálja: az mp3
hangminőségbeli romlása ■ vinyhöz képest kagághatatlann, és a legál-
b, bakelitről dalogzó DJ ezeken kívül azt kifogásolta, hogy
szokott jobb érzés a ládában turkáló bángészni, a fekete korongok
között ■ borított nézegetve, mint egy több ■ tracknyi listából ki-
választani ■ megfelelő számot...

A hasonlat csak ott szánt egy picit, hogy ■ játék minősége itt nem
szenvet csorbát (sőt), csak a kézzelfoghatósága. De ahogy ■
nelfeltelek megjelenséje és ■ fizetés leltetés is hordoz magában
számolton pozitívumot (a vásárló tényleg csak azért fizet, ami ér-
deklí – adott esetben egy számrát, nem egy komplett albumot),
így érvényes ez a videojátékokra is: az Xbox Live Arcade szol-
galtatása például sok fejlesztésnek biztosit terapat áhhoz, hogy kis
költségvetéssel is játékok készíthessen. És nem is csak a noname
srások, hanem olyan nagyvívók is ide dolgoznak, mint Jeff Mir-
ter. Ez pedig vérszépiadé hatással lehet az egész paragra, amely
arattalé pedig, ahogy játékok készítenek annál ■ felcsaperozó ge-
nerációk, akik még megszólláltak, nem gyűjtők, és még csak
nem is formátumfüggők.

Én csak annyit mondok: lesz R-Type, Streets of Rage és Sin and
Punishment újra, lesz Space Giraffe először, és amíg jó (vagy van,
addig nagy baj nem lehet. A gyűjtők? Aki ebben né fél, az nem
lesz gyűjtő – aki pedig az avit-víg álmozna, ■ ott fogja meg-
találni a számrátást. Ahogy megtalálja azt is. Nem kell beszár-
ni, drága barátom. Ez csak így íjfezzel lehet, te pedig magod-
nok lapozogatsz.

Wayne: Oké, rendben.

Jim Morrison szövele a szivatagon: Ügyis kitálalsz valamit. A te
filmed...

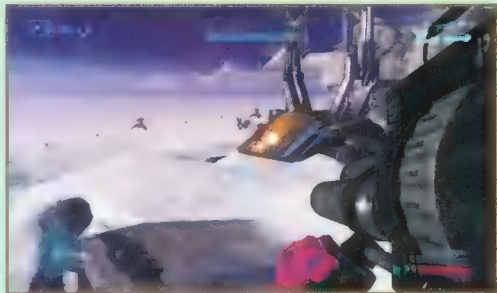
Tyler
hc.one@freemail.hu





ELŐÉTEL MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTÜK.

HALO 3 (BÉTA, X360)



Krisz: Aki olvasta a 100. számban a bemutatkozómát, az tisztában van, hogy mennyire közel áll hozzám a Halo. Nem kívánom a megosztani, vagy ódákat zengeni róla, egyszerűen csak jó volt többször is végigjátszani a remek irányítást miatt, imádtam a kooperatív módját, a multiját pedig gyakorlatilag sparként üzemeltettem hosszú évekig. Egyszerűen ebben a shooterben voltam/vagyok leginkább otthon. Ehhez képest számomra a Halo 2 single-je erős csalódás volt, ellenben a multija nem volt rossz, rögtön adta magát a kezelési és a hangulat, de közel a játékszám vele annyira, mint a Combat Evolveddel. Sok idő tellett el azóta. Tavaly láthattunk egy brutális E3-as trailert a Halo 3-ról, majd valaminek később egy rövidke CG-s izellőt, és most végre volt lehetőségem kipróbálni a harmadik rész béta multiját, ráadásul minket ért Bix-szel a megfeszítő feladat, hogy beszámolhatunk róla.

Bixbite: Ugorjunk a középhe. Három pálya, ennyit bocsátott a rendelkezésünkre a Bungie. Szakértelmüket jelzi, hogy mindegyikük más és más, és külön harcmódot kíván. A Snowbound az egyik. Egy végeláthatatlan hómezőn maroknyi ember vív gyilkos harcot egymással. A hó porzik lépteid nyomán, minden tükörsima, minden jeges, a nap megcsillan a aranyszínű kupolák felszínén. Az épületek bejárattól elektronágyas posztos védő a támadásoktól. Két sportan harcos néz farkasszemet egymással, egyik kint, másik bent: pöthelyezel, vajon ki mozdul előnére? A föld alatt jégből kivált katakombák, a hid alatt pedig egy ghost árvaldikod. De csak addig, amíg valaki el nem köti, onnantól kezdve beindul az örület. Már messziről látom, amint ketten cséplik egymást, odáérv a „besegitek” a harcba. A következő pillanatban köszönöm helyett már egy-egy gránát röpül a másik felé. Valódi hentes pálya, egyik kedvencem.

A játékok rengetegén, néha közel 40 ezren, vagy akár még többén is voltak online éjjel-nappal. Mindig optimalkanus adta be a gép az aktuális játékmódot, mindössze néhány alapvető beállítást eszközölhetünk, pl. hogy mi alapján válassza ki a csapatot, vagy hogy Rumble Pit (sima deathmatch), Team Slayer (Team DM) vagy Team Skirmish-t szeretnénk játszani. Utóbbi egy speciális Team Deathmatch, jobb fajta játékmóddal, pl. területfoglalási, Capture the Flag, King of the Hill, VIP, stb. Később ez a játékmód Big Team Battle-re változott, ahol már összesen 12-en is megmérkőzhettek egymással, de általában közel voltunk annyian, mint amennyit majd maximum engedni fog a végleges játék.



B: A Valhalla egy másik pálya. Egy hosszan elnyúló völgy, körülötte hófödte hegycsúcsok, tavaszi színekben pompázó virágmező. Mondhatni klasszikus, hisz egy az egyben a Halo 1-et idézi. A völgy mindkét végében bázis, a tetejükön gyorsítómezők vannak, melyek egy pillanat alatt kilönek a pálya közepére. Hatalmas map, a server kúzd is a feltöltéssel, gyakran megakad, kifagy, lassabb, taktikusabb, csúnyán mondva amolyan igaz „kempelés” pálya. Nem is annyira szeretem, szerencsére ritkán hozza be a gép.

K: Sok buda fórumos vitát olvastam róla, hogy mennyire gyenge lett a Halo 3. Nos szerény véleményem szerint simán benne van a TOP 3-ban, ami a 360-at illeti, és még ha nem is egy Gears of War, a maga nemében még szebb is. Három fő pályán lehetett küzdeni, melyek közül talán a Snowbound jött be nekem a legkevésbé. A High Ground már jóval komolyabb, kiváló helyszín területfoglalásra. A kedvencem viszont a hatalmas Valhalla volt. Itt már szó sem volt sima deathmatch-ről. Aktív árműhasználat és taktikázás kellett. Utóbbi két pálya egyszerűen annyira szép (na nem mintha a Snowbound csúnya lenne), hogy az emberek könnyedén ledve volt hagyni a fenébe a harcot, és egyszerűen körbesétálgatni, figyelni a szélben mozgó fűvet, elstátni a vízeséshez, hallgatni a madarak csicseregését vagy legyek zúzmogását, esetleg elmenni a tengerparthoz (a vízefték brutók). Sokan kritizálták a játék fizikáját is a videósban, véleményem szerint [is] hülyeség. A karakterek teljesen korrektül mozognak, a robbanások királyok, és a járművek mozgása is tipikusan Halo-s, sőt még realisztikusabb is lett. Megjegyzem, habár én is komolyabba emlékeztem, a plazmámon összehasonlítva a Halo 2-vel, egyszerűen durva a fejlődés. Szó sincs „Halo 2 HD”-ről, ez a süflőféshet mindenki felettsé.

B: A High Ground az igazán a területfoglalás játékok mekkája. Homokos-szikes part, beljebb pedig egy nagy erdőterület, telis-tele szobakkal és átjárókkal. Nagyon átlát mapje van, megközelítem, hogy a legjobb az összes közül, amik eddig Halo-ban voltak. Bármilyen játékmóddra kiválóan alkalmas, de mégis leginkább csapatban jó ititítani. A hidon egy gépgyűrű, pont az udvarra irányul. Csábít, hogy bepattanjak mögé, de ez tipikusan a kezdők csapdája, ugyanis egy másodperc alatt kiszekked mögüle. Sokkal celszerűbb felvenni, ilyenkor a kamera kizoomol, és mintegy TPS játszatsz tovább, a Lost Planet. Bepattanak egy quadba, és kilököm a kaput, távolról már látszik





a hentes. Emberem hátán mindig az épp aktuális fegyver, baromi jól néz ki. Egyenesen a hirt közepébe érzem, ki is ugrom, mielőtt rommá lőnének. Fegyverek! Fegyverek kellenek, meghozza sok! Sniperrel oszonnak a part menti fűben, velem szemben egy másik srác ugyancsak távozással. Mint két vadász, célzunk egymásra, és közben sasszerűnk oldalra. Fent a toronyból valaki lezényalábal hasli kettő másokat: ugor! Csokis ugorva elhúzt töl ezeket a sziklat, persze jól dőzítve. A parton egymás mellett két mongoose (kis quadok); míg ezeket vizslatom, egy harmadik nyílegyenesen felem tart, majd belecsal a homokba. Gravity Lift, Bubble Shield, tonnányi újítás és fegyver. Az újításokkal kapcsolatban több jól is arra utal, hogy a lézertörések példaként lebeghetnek a szemük előtt a Gears of War. Az újítások a GoW mintájára a jobb felső bumperre ugrott, és ugyanígy jött a fegyvertöltés és a járműhasználat, bár az utóbbival szerintem mellélték. A fegyvertöltés előnyeit igazán a kétkézes harc esetén tapasztaljuk meg: bal és jobb bumperrel külön-külön vesszük fel, és költjük őket újra. Aztán áttemelték azt a Hammer of Dawn-t is, amellyel a Georsben a nagy fergeket írtuk: itt Spartan Laserek hívják, igaz, közvetlenül lövi ki a lézert, és bárki ellen bármikor bevethető. Jópala, ha megtanulsz vele bánni, szinte megközelíthetetlen leszel.

Egyik gyerekekkel fej-fej mellett vezetünk, majd a legvégén beelőzve megverem a meccset: két másodperc múlva jön jöle az üzenet, hogy fal akar venni barmnak. Egy másik a 300-ból jól ismert: „This is where we fight, this is where they die” szöveggel spamolja a népet. Azt érzem, hogy a változtatások ellenére még mindig ugyanaz a Halo. Egyik srác egy shotgunnal jár körbe a pályán, és mindenkit egy puffantással kinyír; másik született mesterlövész, elvonul egy biztos zugba és onnan szed le bárkit; a harmadik lézertífgyverrel operál, megint másik a rakétavetjében bízik. Mindenki más fegyverrel érzi jól magát. Mégis mindannyian Halo-harcosok. Talán a tika?

Ki: Maga a muki móka tényleg pazar, eddig a legjobb, amit láttam 360-on. Hozzáteszem, sajnos hiába voltam/vagyok gyakorlatilag profi a Halo 1-ben, hiába tolom elég jól a Halo 2-t, itt sokszor mégis csak áltagos voltam, mert legnagyobb sajnálomra megváltozott pár jellegzetesség irányításában. A fegyverek már nem olyan erősek, (elvé a első rész stúdióját komláltam legjobban), az ütés közel sem ér el olyan messzire, nem lehet olyan dinamikusn gránátolni, és a gyorsabb akció miatt az ugrásoknak is lett „értelme”, ami innentől PC-s multis FPS jellegű ugrobgrákat (is) eredményez a Halo sorozatban. Magyarul a Halo 3-at sajnos (vagy szerencsére) ki kell tanulni. Már csak azért is, mert számos új fegyver van, melyek közül néhány a Lost Planetre, vagy a Gears of Warra hajo, és olyan brutálisan nagy (pl. aknavető vagy minigun), hogy ilyenkor átváltunk külső nézetre. Egyik kedvenc új fegyverem a Spiker (igen erős minigp-fegyver), de mint a löbbi egykezes fegyverre, erre is érvényes, hogy kettőt kell felvenni belőle, hogy kellő úzerete legyen. Akadnak extra felvehető cumók, pl. taposó akna, védőpajzs, vagy anigravitációs lift. Ezeknek a használatát mind-mind be kell gyakorolni, és akkor alapos előnyre tehetünk szert. A hangulat szinte mindig a topon volt, még úgy is, hogy csak külföldiekkel nyomultam, s (számomra) legjobb partikat pedig a Big Team Battle-ös Valtalla pályán nyomtuk, amikor pl. a egyik srác felvett két társot a Warthoga, majd „yippee kai oy m’therfucker” csatálálással (Die Hard módra :) megrohmozták az ellenséges bázist.

A Halo 3 tulajdonképpen ott veszi fel a fonalat, ahol az első két rész abbahagyta. Látszik a kisháts, hogy a régi fanoknak is kedveszenek, és az újdonság varázsa is meglegyen. Összességében úgy érzem, az egész H3 életszerűbb volt, és ezáltal egy sokkal szélesebb réteget céloz be. Engem már a alapján is meggyőzött. Megunhatatlan. Ha szeptemberben ugyanazzal a három pályával jönné csak ki, valószínűleg akkor is megenném.

Ki: Rendeteg oldalt tele tudnék még telni, de legyen annyi elég, hogy van még mit finomítani, de ha így jönne ki a Halo 3, már az is pazar lenne. A single részben amúgy is lesz számos egyéb grafikai effekt, plusz rendteleg látványos script, úgyhogy jó eséllyel reménykedhetünk nem csak egy igazán ási csúcs negyten 360-as gammában, hanem egy közel(?) olyan látványosban is, mint amit tavaly a E3-nál ígének.

Krisz + Bixbite



TÍZ ÉV. EGY LARA.

1996-ban látott napvilágot minden idők egyik legjelentősebb vígjátékja, mely alapjáiban változtatta meg a kaliforniai közélet műfaját. Utóbbi volta nem csupán az újszerű ötletnek, de a kámkultúrán forradalmi felfrészésnek köszönhető, aki hirtelen bebarabrona a popkultúra világábráját és kolosszális sikert aratott, egy melán népszerű és közkeletű sorozatot alapozva meg. Egész pontosan tizenegy évvel később jó okunk van megemlégni a **Tom Raider** és **Lara Croft**, melynek eszébe nem csúszna a június 1-én megjelenő Lara Croft Tom Raider Anniversary, de a sorozat és a karakter történetére való vissza tekintés, valamint jelentőségének értelmezése is. Jelen sorozat fő-jó konzolas játékszerízeinek kialakulásában is esszenciális szerepe van a Tom Raidernek, azónis nagy öröm számomra, hogy lehetségesen van ellátni a krónika megtöltés feladatát.

LAST NAME FIRST

[illegible]

gyakran bíráltok szakmai körökben: egyes (meg nem erősített) adatok szerint Lara különösen tárgyakat vitt el az eszéről – lakóitól, mielőtt értesítene volna a hatóságokat. A buvárlapok alapjánványa azokra Lara Craft magánéletére felelt a legkomolyabb elhatározásai körül. Sosem adott interjút, és semmilyen személyes kommentár nem volt vele kapcsolatos hírzselestelek, lévén jobban szereti a család ügyeitől által kiadott rövid, hivatalos nyilatkozatokon kifejezni magát. Számos nem hivatalos biográfia van és fantomzselek teljesítményként írtai Lara hősi tetteit, gondoljunk csak az előző ausztrál felfedezésére a Kongo völgyében, vagy a hírhedt nevelő 51-es Körzetbe való beszívására. A rejtelmek és titkok világá mélyénük, ha belevetjük magunkat a Tomb Raider játékok és Lara kalandjai megismerésébe... JÖSSZÉ!

A VISSZATÉRÍTÉS WEBOLDALA

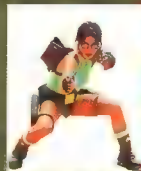
szószótár, de az a Turner
kart karba egy dokumentumfilm
melletti is
álló a

A DOWCORP

[illegible][illegible][illegible]

HÚS-VÍG LARÁK

soran a gáste A név aki a 2001-es Ráden és a
 részét a Lora A gáste de so szentt gen filmek



Mitro
1996-98
szineszno



Nell McAndrew
1998-99



Lara Weller
színésznő, modell



Clarkson
2000-02



de 2002-2004



Croft filmek

és itt csöpög róla a víz először. Ez volt az utolsó Tomb Raider, mely kiegészítést kapott a The Times névre hallgató, egy pályás anyag személyében.

Kál éven át látta a káthartum, töltele-e, de nem volt hánsonk a Last Red
Lamentation dramatikum végét adó állomattestével, de nagy kár-
tást a választ a 2000 novemberében PS- re, PC- re és DC- re
bízott Tomb Raider: Chronicles sem adta meg: Croft kishazony
eltűnt. A Lara barátai állt először visszamekkelésében
a pokados is szerepet kap egy feszítősávba, melyvel az ellen-
t maga onnan csaphatjuk le a személfelől. Egyébe tekinté-
tében maradt a hagyományos títolgatóság, kapcsolónom-
kódos és rejtvényezés, a grafika viszont tovább javult. A Tomb Ra-
der: Chronicles egy korszak végét, PS- re verzió kárházához a
Cora kiadó a játék matricát Level Editor néven, melyvel minden-
ki elkészíthette saját, több pályás sárraló kalandját.

[illegible]

Az Eidos radikális döntést hozott: ■ Tomb Raider fejlesztési jogát az amerikai Crystal Dynamics stúdiónak adta. A cél: visszatérni a gyökerekhez, melynek érdekében Toby Gardot is felkérték

[illegible]

HALÁLOS SZÁMOK

1996	közös	Tomb Raider	
A mai napig	mint 30		kelt el
A Tomb		értéke 1,5 milliárd dollár	
lanc: Grafik közel			
	ider	22 hétig	a vége

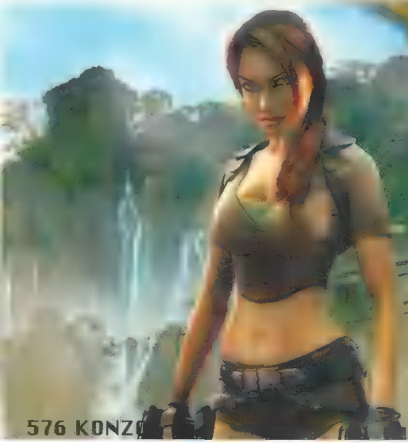
TOMB MINTA ÖSSZES

Az évtizedes Tomb Raider játékok áttekintése a kisebb jelentőségű handheld anyagokkal lesz teljes, bár ■ helyhiány miatt csupán említés szintjén. GBC-re és GBA-ra összesen három.

nem melleleg igen élvezetes rész jelent meg, PDA-ra és NGa-ge-re pedig két felejelölőbb. Az évek során nem kevesebb, mint hat mobiltelefonos Tomb Raider látott napvilágot, továbbá három interaktív TV/DVD is a leltár részét képezi. PSP-re csak a Legend szinte változtatlan konverziója jelent meg.

Az igazán nagy durranások tehát a nagykonzolos / PC-s részek, bár szívesen látnánk egy különálló kézikonzolos kalandot is. Ha az évfordulós játék beváltja a hozzá fűzött reményeket, akkor elképzelhetjük, hogy az állítógazsira készülő Tomb Raider 8 mellett ez is meg fog valósulni. A legfontosabb mégis az, hogy a Legend után a Tomb Raider: Anniversary olyan modern bukkintó vonjon Lára köré, amely legalábbá további tíz év évet arantani nék – mert megérdemli, mert megérdemlünk.

Petúnia
petunia@tombrailer.hu



KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTEKGYÁROSOK: A NINTENDO FAKTOR I.

IRIA' WILSON



Egy jeles napon, 1963. augusztus 28-án Martin Luther King azt mondta: „Van egy álomom”. Háromnegyed évszázad valaki úgy gondolta, hogy jobb, ha Mr. King örök létre szerdül – így is lett. Sokan, sokszor, néha joggal, néha értelmellenül, de ugyanezt kívánták, csak épp nem egy személyt, hanem egy komplett álomgyártó képzetve is célkereszt elé. Az álomgyárt neve: Nintendo Corporation.

A NINTEÑO MŰLT

Míg 1889-ben Észak-Amerikában egyesek még mindig látóhatáron menekültek is – vad prérin át a vasútvonal egyre fenyegetőbb veszélye felé, addig több ezer kilométerrel arébbre, egy jóval kultúrtaibb vidéken az akkor harminc éves Fusajiro Yamauchi elindította az a vállalatot, amely később a világban a csodaszám kártyá, két világháborút és a nagy nyolcvanhárom videójáték volágot. A Maratuku Company 1889. szeptember 23-án kezdte meg működését – az egy személyes kiáltó csh Hanafuda kártyák gyártásával foglalkozt – a tradicionális japón játékokat Fusajiro szeredfaból, kézzel faragta ki, hihetetlen odaadással adozva az aprólékos kidolgozás lapoknak. Fusajiro már kezdetben le akarták beszélni a vállalkozásról, de 1907-re a Maratuku növekedésnek indult – hosszú évek után magánygyártóházaiban módon Japón végül elgigázta a nyugatnak kártyagyártást. Na jó, nem teljesen ok nélkül, a rabbanásszerű növekedés a Yakuzaóknak, a japón maffiaknak volt köszönhető, akik a kártyából kőrm megeléstet nyújtó szerencsejátékokat hoztak össze. Az üzlet így gyorsan beindult, Yamauchi hamarosan segédet kért fel, hogy 40 évnél fiatalosabban 1929-ben fiának adja át az üzletet. 1933-ban is ekkor már komoly piaci befolyás hatására névváltoztatás következett – megszületett a „Nintendo”, mely hanyag fordításban annyit jelent: „a mennyek keze által / az égnek segítségével”. A segítség kellett is, bár a Nintendo ekkora már Japón legnagobb játékgyártóvállalata volt, kisebb zór támadt a Yamauchi vállalatban: a családfelelőztől most eltekintünk, legyen elég annyi, hogy komoly változás a Nintendo életben 1949-ben, a második világháború lezárását követően következett be, miután a még csak 21 éves Hiroshi Yamauchi a Nintendo telhatalmú ura és parancsolója lett. Ekkor körbe felkapta a szabóllót és új nevet adott a komponának – „Nintendo Playing Card Company” – egyezsmind történelmet is írt az első műanyagból készült japón kártyák gyártástechnológiájával. Az utóbbi – csak jóval nagyobb kermeltek, de a még mindig exponenciálisan növekvő piac folyamatos ellátását is jelentette. Minden szép és jó volt, míg be nem következett a mentális krach – amikor kisháznák után épp orosz tankok dübörögtek, Yamauchi egy az Egyesült Államok felé tartó repülőgépen ült. Yamauchi az amerikai Playing Card Company-nél rövid vizitje során rá kellett, hogy jöjjön, hogy a kártyák ideje hamarosan lejór. Ennek ellenére 3 évvel később a Nintendo történelmi jelentőségű üzletet kötött a Disney-nél, az álomgyárt megnyitotta kapuit a korábban teljesen zárt ázsiai piac felé. 1962-ben a Nintendo révbe ért és immár a tiszán is jegyzett nagyvállalattá nö-


vekedett. Újabb névváltoztatás, létrejött a „Nintendo Company”, a Kutatás és Fejlesztés részleg pedig megkezdte támogatását az új üzleti lehetőségek után kutakodva.

A támogatás rppant széleskörű volt, a Nintendo előbb egy instant rizs készítő üzemet, később egy bevételalatt, hotelalatt és egy játékgyárat hozott létre, de mind becsődöl, egyel kivéve – a játékgyár bevélt. Az 1964-es tokiói olimpia által rabbanásszerű növekedésnek indult gazdasági változások a hanafuda korszak végét jelentették, a Nintendo részvényárai évtizedes mélypontra értek el. A felmenő nagy Gunei Yokoi személyben érkezett, aki a „csinált valami eladható” utasítást követve hozta létre az Ultrahandet, a korszak kor legmenőbb játéka. Sikeres volt? Az – vitás, rövid idő alatt 1.2 millió példányt talált gazdára, a üzlet beindult és feltűnt az Ultrahand több követeje. Gunei gyárlatlag napról-napra ontko magából az újabb és újabb játékokat. Az új felvétele telitalálatnak bizonyult, a Nintendo következő nagy sikere a Beam Gun, a játéktörténelem talán első fénypisztolya volt. A krízis után a hihetetlen fellendülés évei jöttek, 1970-ben pedig egy ígéretesnek tűnő fiatal úr került Yokoi gondos keze alá – a mindig széles mosollyal érkező urat Shigeru Miyamoto-nak hívták.

Mégsem a játégyártás, hanem egy 1975-ös ebéd hozta az igazi áttörést – Yamauchi egy nap egy gyerekkori barátjával ette két marokra a szusht, míg a barát nem hozta – a – újdonsült technikai áttörés témáját, a mikroprocesszorokat. Az ismeretlen beszámolója olyan hatást gyakorolt Yamauchira, hogy az a gyárba visszatérve komoly kutatásba kezdett az eszközökkel. Yamauchi végül hosszas keresgélés után a Magnavox-ban látott fanfakizást – a Magnavox ekkoriban az Atari-val versenyzett a TV-re költött játékkonzolok piacán Odyssey nevet viselő géppel. A tárgyalások remek hangulaton teltek, ’75-ben a Nintendo exkluzív szerződést kötött a gép japón terjesztésével kapcsolatban, de rá két évvel kátoztak saját konzoljukat: a Color TV Game 6 és a Color TV Game 15 a Mitsubishi támogatásával jött létre. A két gép elképesztően sikeres volt, több mint 1 millió példányt sikerült eladni belkük. A Nintendo az árkád fele nyúlt, a Computer Othello-t olyan klasszikusok követték, mint a Radar Scope és a Donkey Kong – utóbbi lényegében Miyamoto videójáték-rendezési diplomamunkája, a ’81-es árkád olyan hatalmas népszerűségnek örvendett, hogy az akkor kor gyárlatlag összes gépére megjelent. A helvnes évek végére a nagyvilág ámulattal borult az egyre olcsóbbá és elérhetővé váló számítógépek, konzolok és szeszmámológépek elé, Gunei Yokoi-nak pedig szerelős álele támadt.


GÁME & WATCH

Az ötlet akkor jött, mikor egy vanatója alkalmával egy üzletembert látott, kezében egy LCD kijelzős számológéppel – mért




NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1983 július | 1984 március 8-án
kartridges | verálkészteti gép: 80 millió



GAME BOY

1989 | 280
erőteljesen | 70 millió



GAME BOY

1989 | 280
erőteljesen | 70 millió

Nintendo



is ne lehetne használni ezt az új technológiát játékok esetében? Az első Game & Watch 1980-ban jelent meg, az évek során összesen 59 különböző játékot tartalmazó gép látott napvilágot. A gép ropant egyszerű volt, egy vagy két képernyőből állt, egyetlen játék volt rajta, annak is két móda – egy könnyű és egy nehéz. A játékok többsége kezdetben a korábban megkötött Disney üzlet jóvoltából képregény figurákat alkalmazott. Nem csak Ázsiában, de az egész világon gyorsan rákapott a zene, '82 és '83 között megközelítette 1.6 millió Game & Watch talált gazdára csak Skandináviában.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A szinte váratlan siker látván a Nintendónak rá kellett jönnie, hogy jóidőre csak akkor lehet, ha teljes erejűvel belevetk magukat az ekkor még igencsak gyerekcipőben járó szórakoztató elektronikai üzletégre. Az alapot a Color TV Game sorozat nyitja, ám az új gépek jóval fejlettebbnek kellett lennie – a legfontosabb mégsem ez, hanem az ár volt (mely 9800 yenben, azaz 75 dollárban maximalizálódott), hiszen a piac ekkor már kezdett telítődni az Atari, a Commodore, a Bandai és a Sharpnak hála. A korlátok nagy fejtörést okoztak a mérnöki brigád vezető Hiroshi Yamauchi és Masayuki Uemura számára – a páros legnagyobb feladata a költségkímélés, de mégis technológiát csiúsztatva kompromisszum megvalósítása volt. A legnagyobb baj az jelentette, hogy nem volt olyan elektrotechnikai cég, mely képes lett volna ilyen alacsony áron ennyire komoly chipet előállítani – a szerződésre végül a Ricoh bólogatott rá, annak ellenére, hogy nevéseges 2000 yent kintárat fel nekik kárpénzt. Miért bólogatott rá mégis? Mert Yamauchi elképzelte egyértelműen, hogy a szerződésben két év alatt 3 millió chip gyártására és szállására szerezte. A Nintendo dolgozni ott hittek, hogy a korosodó prezidiumot elment – igaz ez, hiszen a Nintendo eddigi legnagyobb sikere, a Color TV Games is éppen hogy egy millió példányban fogyott. Az üzlet egyben a NES tervezési képességeinek megcsinálását is jelentette, a billentyűzet, a beépített modém és a lemezolvasó terve azonnal lekerült a napirendről, cserébe viszont bekerült egy olyan part, mely később lehetővé tette külön megvásárolható eszközök a géphez történő csatlakoztatását.

A hosszú várakozás után 1983. július 15-én a NES, vagy ahogy Japánban megismerték a Famicom elstartolt 100 dolláros árcimkével. A nyitókínálat az árkaid Donkey Kong, a Donkey Kong Jr. és a Popeye partiból állt. A gép már a polcokat volt de... de ment valami jól. A költségkímélő gyártás mellett valahogy a minőség esélye: a gép véletlenszerű módon és kártya nélküli tagyot, a megjelent kevés játék borzalmis bugjától szenvedett, így nem maradt más, mint az összes eladóra küldött gépet visszahívni, új alaplapot tervezni majd ismét nekivágni a piac

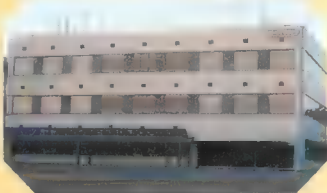
meghódításának. A Famicom az átszabással végre révbé ért, a jóval stabilabb hardver íránt olyan kereslet támadt, melyet szinte képtelenség volt kielégíteni, nem csak hardver, de szoftver fronton is. Yamauchi utóbbi probléma áthidalása érdekében három csoportra osztotta belső stúdióját: az R&D1 élére Gunpei Yokoi, az R&D2 élére Masayuki Uemura, míg az R&D3 bárszomszéke Gensyo Takeda került, így a Nintendo kevesebb, de minőségibb játék előállítására vált alkalmasra. A Famicom Japán sikere látván a vezetőség felbuzdul és úgy döntött, hogy a Famicomot egy jóval nagyobb piacra is át kell cipelni. Az amerikai játékvilág meghódítása azonban nem megy ilyen egyszerűen, a Nintendo számára a terep ismeretlen volt, ráadásul pont ebben az évben omlott össze a teljes észak-amerikai videójáték piac – a kereskedők gyakorlatilag teljes felszámolással fenyegettek, a baj forrása leginkább az Atarihoz köthető, akik minőségellenőrzés nélkül engedték a piacra a gépeiket készített játékokat, így tolan a megáldó, hogy a szoftverek ajánlott fogyasztói ára helyett durván 99 centért (!) kintárat a játékokat. Ennek áthidalása érdekében születt meg a „Nintendo Seal of Quality”, az a jelzés, mely minőségi termékre utalt.

A Nintendo mégis a Atari segítségét kérte, a két fél pedig már gyakorlatilag készen állt az együttműködés hatására, mikor a Coleco bekavart – a konkurens játékgyáros egy nem hivatalos Donkey Kong partit demóztatót a CES-en, az Atari pedig beáprítokolt és megváltotta a Nintendót azaz, hogy a háttérben titokban másoktól is egyezkednek. Ennyi év látványból jelentette, hogy a megvásárolt üzlet egy ropant kényes helyzetből mentette meg a Nintendát, az Atari ugyanis ekkor már gyakorlatilag a csőz szélén állt, naponta két millió dollár veszteséget (!) könyveltek el, egyedül csak az tartotta őket életben, hogy a vállalat részvényeinek húsz százaléka a Warner médiabirodalom kezében volt. Miközben a Nintendo amerikai divíziója partnereit után kutatót, Japánban összeültek a fejesek és úgy döntöttek, hogy az amerikai piacra nem ilyen egyszerű betörni, ezért a gépet át kell designolni. A Famicom az első tervek szerint „Nintendo Advanced Video System” néven került volna ki az utcára billentyűzettel, meg az összes kivogott funkcióval, de az szerszencére gyorsan a teljes játéknyom homályba merült. A végleges gép a '85-ös CES-en került bemutatásra, a Nintendo Entertainment System izléses szürke kontist, letisztult formát és egy fénypisztyolyt kapott. A tesztben torzítás 1988. október 18-án vette kezdetét, hogy pár héttel később megszűnt a közpette ténylegesen is elatároknak kiterjedt érde, 15 játékot számoló felhozattal. A gép tíz az egy arányban ma is a piacra a konkurensokat, sikere vitathatatlan, az évek során világszinten 60 millió NES-1 sikerült értékesíteni, a Nintendo az amerikai otthonok 21%-át (!) hódította meg, így 1989-re a videójáték ipar tényleg betört, éves szinten több milliárd dollár forgalmat generálva. A NES rendkívül hosszú életet él, a kilencvenes égek legelején újból felkelt a pici, 1993-ban utolsó szalmazalként Japánban csökkentett áron, a Final Fantasy



GUNPEI YOKOI

Gunpei Yokoi 1965-ben, alig pár hónappal a egyetlen elvégzése után csatlakozott a Nintendához. Kezdetben a Harufuda könyv gyártásáról felelt, de 1970-ben az akkor elnök, Hiroshi Yamauchi révén Yokoi a Nintendo játékok legfőbb tervezőjévé vált. Nevéhez köthető a Game & Watch, a Game Boy és a csúsfant autóbaleset során vesztette életét. 2003-ban a GDC-n posztumusz életműdíjat kapott.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1990. november | 16 bit | A22

adatforrás: | árkészlet: 49

VIRTUAL BOY

1995. július | 3D | 16 bit

adatforrás: cartridge | árkészlet: gép nem ismert



SHIGERU MIYAMOTO

Miyamoto 1977-ben került a Nintendo csapatába. A tervezéshezlegelő végzettségű munkái után a nyolcvanas évek elején létrehozta Donkey Kong karakterét. Miyamoto leginkább mint producer vált jelen a legtöbb projektben, leginkább azoknál, melyben Mario és Zelda látnak a színpadon. Yokai halálát után Miyamoto fellebb lépett a ranglétrán, jelenleg általános menedzseri posztot tölt be. 2006-ban a francia lovagrend megkapta ismételt a három évtizedes munkáját. 2007-ben a GDC-n vettél el is megkapta a életműdíjat.

1 és 2 példányaival még tett egy második debütörköt is – sikerrel, több fogyott ekkoriban belőle, mint az újdonsült SNES-ből! A Nintendo végül 1994 decemberében húzta ki a dugót, ■ utolsó játéka, a Wario's Woods után a NES korszak hivatalosan is véget ért.

GAME BOY

[illegible]

níst követel, miközben a háttérben létrehozak egy olyan technológiát, mely megőrzi a NES védelmi rendszerét s így megnyitja a platformt a külső felek számára. A peren kívüli megegyeztetésnek bizonyult, az ügy 1993 februárjában ér véget, a Szövetségi Kereskedelmi Hatóság az időközben benyújtott összes antitrustszellensévi adat alaplatannak találja. Am mint azt az Alárít bemutató korábbi cikkünkben már leírtuk, a per mégis sikeresnek mondható – a Nintendo platformt fel kellőn árti az a gyakorlatot, mely a Nintendo kénytelen fejleszteni megújítja s mégápen való közreműködést, így ekkor felűnő SEGA masszív konzolháborúba kezkehtett.

hétb a pici műtét után meggyógyult, hiszen a gyolvasás ekkor vitte megkezeléshez leg tudatos voltát által neki a konzolytörzshöz, innen! fog a konzolytörzshöz szabaddá vált az út a Super Famicom, vagy ahogy a nyugati világban ismerté vált, a Super Nintendo által. A NES tervezését az alkalommal is Masayuki Uemura irányította. Kezdetben teljes NES kompatibilitásból gondolták, de a később több tényező – elsősorban az ár – miatt a végül a Super Famicomra döntöttek. A Super Famicom 1990. november 21-én debütált, az elsődleges kettős drágább, meg kétszáz 120 dolláros áron. A NES által szerzett rajongótábor hihetetlenül rohamba le a boltokat, az 300 szízes nyitólátást már az első napon elfogyott. A Super Famicom kilétezésbe érdeből a nélkül mosta le a szíriál a Sega Mega Drive-ét, így aig leg lefejtogott a legyőz a legyőz konzolytörzshöz 85%-a a Nintendo konzolok összesített értéke, a Super Famicom a leggyorsabban értékesített konzolnak volt köszönhető, mint a Super Square, az NES, a Konami és a Capcom. A nagy bemutató után bár kilenc hónap kellett ahhoz, hogy a gép a generálisan is portál érjen, 1991 augusztusában – nyugat számára ismételten átadásig! Nintendo masinára eladósorba került, egyéni később végre a Super Famicom a NES által. A 25 millió dolláros megmógtató reklámjára, valamint a gép mellei őr Super Mario World azzal az azzal, hogy a Super Famicom a leggyorsabban értékesített gép volt, a SEGA moszív megkezelésére a kreatív irányítási azzal – a konzolytörzshöz ellenértékelté vált.

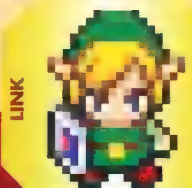
Am a SEGA nem tudott arról, amit a Nintendo időkészben is költörték től – 1991-ben – Philips és Nintendo elektrotechnikai szakemberei egy asztalhoz ültek és nekikélték egy olyan SNES kiegészítő kifejlesztését, mely kompatibilitást biztosítana a SNES és a Philips CD-i gépe között. A Nintendo teljes tartalmi követelt, cserébe a Philips szállította volna a CD egységet, plusz a Nintendo ismert karakterek CD-i játékokban vendégszerepeltek. Utóbbi kikötés miatt született meg minden idők 3 legrosszabb Zelda epizódja... Az eredeti terve szerint az eszköz a jövőni CES-en debütált volna, de a szerződés meghiúsult, mivel egyes felek a Philips és a Sony között '88-ban eljárt megegyezést ülték. A Nintendo ezért... lehetett más, mint a harmadik félhez vonat, így jónéhány helyen bemutatkozta a kiegészítőt, csak egy pár...

SUPER WINTER

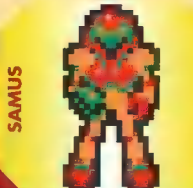
A Game Boy korszak alatt az otthoni konzolok piaca sem maradt érintetlenül – mivel a NES már kifutóban volt, 1989 őszén a Nintendo bejelentette a gép új változatának készültét, ám a hirt beármýkolt az ezt megelőző év december 12-én benyújtott kereset a Nintendo ellen. A trósztelésen pert a Atari robbantotta ki, az árak befagyozásával, a nem licenclt fejlesztők NES ketrendszereiből való kizárásával és monopólium kiépítésének vádjával illetve a japán válsággal. Az Atari 100 millió dolláros kárté-



Mint: más olyan szereplő, mely annyira egy belső világra egy-
szóval – a Nintendo sikerségéig. Mario karakterek ke-
szítését, Mario Shigeru Miyamoto felelősséget tartozik ki, fel-
szoval: a Donkey Kong-ban volt esetleges, akkor még Jump-
mannek hívták – volt esetleges, volt a később megjelenő Mario
Bros. (bár kapott névadásra Mario Segale, a Nintendo Ameri-
ka telephelyének tulajdonosa), Mario overalla, bejött a
szereplő, az ellátásosság, a NES limitál, késségesség, tudható
bár, végleges, akkor a Super Mario Bros. 2-ban kapott. A mai
napra beírta, 1985. május 23-án, május 23-án, 1985. május 23-án.



Maria-tíz hasárolón a Zsoltó fészerepítésként, alatta a Mária nevelő zűfűk. A nemadagó telt lottó Mírmaymó zűfűk lottó ká, amó kválvélő – szűlése 1986. február 21-én, a The 1. dől Zsoltó megálvélősekor volt eszűlése. A szűlést Zsoltó epósd során kűlve nem sokat vállázott, póló ruhájá és szűke hójá lottó azonnal beazonosítható. Va-
dájában nem egy, hanem telt lottó lottó lottó, hiszen a kűsölő Zsoltó epósdok, ekkor kűlőből vagy ólár hűszűlőn lottó a szűlést, amó a lottó és kűleme mind lottó ugyanaz, mardó Zsoltó-tíz hasárolón lottó mardó lottó, a szűlést lottó.



A nagy Nintendo család legújabbabb tagja egy harmadik, salemenre – a designisták Guipai Kiyotake vezette, de a Metroidon nagy szerepe volt Hironori Yoko és Makoto Kanai munkájának is. Az intergalaktikus felvilágos és kevés karakteres nori ihletésű egyike. Útkel szinte egy időben, 1986-ban lépett a parancsra a Metroid-ban. Bár szinte a teljes játékidő alatt minden elvárású pázárban feszül, a Metroid epizódok veletlenül levetett iskolái, így arca és néhány alkalommal egyes este már látható volt. Samus Aoi Kirby és Warioware epizódban történt, de a homoszexuális Wario-ekvivalens nem valószínű.



Sony standföld. Az eszköz úgynevezett „Super Disc”, vagyis egy 650 megabit kapacitású CD korongot, illetve SNES card-gep-t egyeztetett, de hogy a helyzet ne legyen világos, újabb jogi viták bonyolították a felek. Egy névtelen személy tökéletesen leírta a szituációt: a Sony a Nintendót annak legnemesebb férfi-szervénál tartotta fogva, meghozza két marokkát – a Sony nem csak a SNES-ben használt hangchip legfőbb és egyetlen beszállítója, de a CD alapú játékok jogainak teljes hatalmú ura is volt. Nyeregre felfed, a japán kompánia visszavetette a Philips-hez, mondván „a technológiájuk fejlettebb. A Sony ellenpésként egy kéménykötést ügyvédgárdát szabadított. Arakawák nyakába... lányeg... lányeg... hogy nagy volt a baj, aminek a vége... lett, hogy a Sony berögzött, összekapcsolta a bőrdíjait és a saját feje után ment. A tokijói IES-en be is mutatott a PlayStation, ami akkor még egy hibrid gép volt, eredetileg multimédiás képességekkel és oktatászofverekkel – de a SNES támogatás még mindig benne volt a pakliban.

1992 januárjában a CES-en a Nintendo hivatalosan is megjelent minden kapcsolatot a Sony-val, kihirdetve egyúttal a karácsonyi tervezési Philips-Sony eszköz megjelenését. Az időpont később '93-ra változott, mely leginkább annak volt köszönhető, hogy időközben a Sony a legnagyobb konkurens SEGA mellé állt – a Mega CD háromszáz dolláros áron meg is jelent. A gép iga-... koravardást okozott a még nem konkretizált CD formátum szabványában – a helyzet megoldása érdekében a Nintendo, a Philips és a Sony is egy közös szabvány kialakításán kezdett dolgozni. 1992 októberében valami... folytán sikerült egyezségre jutni, annak ellenére, hogy a Nintendo látványosan jobb pozícióba került – a Nintendo összes játékkal kapcsolatos jogát be- zebbelte, ami a Sony által létrehozott játékokra is kiterjedt (!). A nagy ügyvezetés után a SNES Nintendo Disk / Philips CD-ROM XA végre a tervezésszalárba került. A gép 1994-ben készült piacra kerül. 32 bites CPU-val megátomlított SNES belsővel, cartridge és CD olvasó egységgel, am... impresszív technikai specifikációk Nükében kiadott, alig fél tucat játékkal számoló szoftverlistát azt az üzenettel küldte, hogy a Nintendo elvesztette érdeklődését a CD technológia iránt. A SNES Disk gyártásának elhalasztása érdekében a SNES piszeudo-3D-s képességeket szavazta Super FX chipet gazdagodott, a rá pár hétre tervezett nagy SNES Disk bemutató pedig elmaradt – anyanyira, hogy a teljes SNES CD project törésre került. Hivatalos magyarázat mind a mai napig nem született a döntésről – egyesek úgy vélik, hogy a Nintendo a cartridge-ok előző gyártása és megbízhatósága miatt inkább a biztos profittal választotta a még gyerekekben járó és ekkorban játékosok lassú optikai adathozzáértékelését, nem be- zebbelte arról, hogy a lemez gyors védelme miatt a másolásvédelem problémája is felülbírt volna a fejt.

Nem kellett sok évek elteltéig ahhoz, hogy nyilvánvalóvá váljon, a Nintendo elkövette minden idők legnagyobb hibáját. A CD technológia sarkokba vágása nem csak technikai lemaradással, de

egy új konkurens születésével is járt – a Sony a saját feje után ment, megszületett a Playstation, a többi már történelem...

Bár a SNES még csak harmadik éve volt a piacon, a Nintendo időközben megkezdte a harmadik generációs gép tervezését. A „Project Reality”, a... eredetileg három dimenziós képességeket felváltotta 64 bites konzol később új nevet kapott a Konami által birtokolt „Ultra” név miatt. 1995-ben a gép keresztszája rendben lezajlott – a Nintendo 64 rá egy évvel később készült debütálni, a beje- lenés a SNES korszak végét jelentette. A kilencvenes évek közepé- re a 16 bites éra már a végéhez közeledett – a... időközben megje- lent PlayStation technológiájú egyfeltelesen kómutatott a SNES- en. Két utolsó kór meg... a hardver – egyrészt a Super Game Boy adapterrel, amivel a... eredetileg monokrom Game Boy játékok előtt feltartult a színek világa, másrészt a Nintendo Gateway rendszerrel, mely repülőkön... lehetővé a SNES játékok használatát: a szol- gáltatás megközelítőleg 35-40 millió felhasználóhoz jutott el.

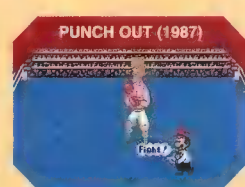
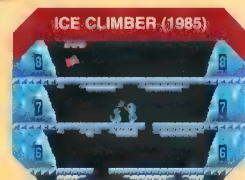
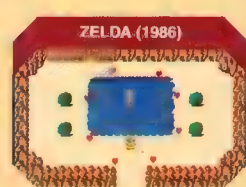
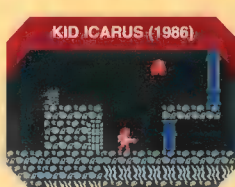
VIRTUAL BOY

De mielőtt újabb generációváltás következne volna, jött egy kis intermezzo. Gunpei Yokoi faradalmi projektjéről valamikor '94 környékén kezdtek pletykálni, de érdemi információk... kerültek a publikum kezébe, a híradások csupán arról szólnak, hogy a Game... Watch és a NES atyja valami igazán nagy újdonságon dolgozik. A Virtual Boy a shoshinkai kiállításán mutatkozott be és... az emberek nem találták szavokat. Nem azért, mert olyan jó volt – ellenkezőleg, A Virtual Boy a legnagyobb baklövés, a... yel a Nintendo több mint egy évszázados dizájnfilozófiájának mag- sának tudhat. Az első sokit a... gép hatalmas mérete okozta, a... másodikat pedig az általa felmutatott játékleírny. A Virtual Boy lányegében egy egyszerű VR szemüveg, melynek két led kijelzője apró tükrök segítségével minél teljesen háromdimenziós környez- etet. Am a technológia nem csak akkor, de manapság is gyerek- cipőben jár, a Virtual Boy a legnagyobb jándulatul a... volt több prototípustól. Monokrom, egész pontosan csak a vörös színt is- merő kijelzője messze nem valósította meg a térbeli élményt, sőt, a legtöbb felhasználó számára a... ábrák kivételén hatás irritáló volt, mely komoly mellékhatásokkal járt: erős fejfájással, hány- gerral, esetenként erős szemfájdalommal. A gép rádassal komoly energiagénnyel is rendelkezett, elsősorban drabális kontrollere miatt, így hordozhatónak éppenséggel... volt nevezhető. A már kezdetben negatív kritikák ellenére 1995. július 21-én mégis a... piacra került és akkorát bukkant, hogy többé képtelen volt felhá- páskodni. Kiforlaton technológiát, elkepesztően magas, 180 dol- láros árazással, a hordozhatóságra építő marketingkampány, gyatra és minimális részvételi felváltott játékleírnyal, egyetlen szemlére szánt megközelítése mind-mind hozzájárult ahhoz, hogy... alig átvérezes minimális mennyiségű előadási adatok után a Nintendo beszüntesse mind a gyártását, mind a előadási – háló az égnék.



POWER GLOVE

1989-ben az Abrams/Gentile Entertainment úgy döntött, hogy licenccel kiegészítést gyárt a NES-hez. A Powerglove lé- nyegében a Wii előfutára: a kesztyű belseje érzékelők töm- gegében van kipróbázva, az eszköz képes érzékelni a feldol- gozni az ujjak és a kar mozgását. Mindösszesen két játék je- lent meg kifejlesztett Power Glove támogatással, a japán gyártástól végző PAX csőbe is ment a Glove sikerelensége miatt. Minden idők egyik legborzalmasabb kiegészítője... volt kiforlat, így használhatatlansága és borzalmas kiné- zése... okán méltán került a feledés homályába.



SPORT. JÁTÉK. TESTMOZGÁS. SZÓRAKOZÁS.

 **SportActive**

Compatible with

Wii Sports



Kizárólag az 576 Shopokban kapható
tenisz- és golfütő kiegészítő
Nintendo Wii-hez

9998 Ft-ért!

www.576.hu



(A csomag csak a tenisz- és golfütő kiegészítőket tartalmazza,
Wii-motort és Wii-konzolt nem.)

WII SPORTS KIEGÉSZÍTŐ (TENISZ- ÉS GOLFÜTŐ ADAPTER)

Én és a Wii. Hadd ejtsek néhány kellemes szót erről a különleges kis masináról, mely Kenny barátom jóvoltából igencsak belépia magát a szívembe az utóbbi hetekben/hónapokban.

Az esetek döntő többségében a hardcore játékosok körében nem nagyon szökték (még) komolyan elismerni a Wii érdemeit, és egyelőre az is túli, hogy meghitt kanapán punnyadás estéimet nem is nagyon cserélném fel a vele a PS3 HD láványvilágával szemben. Am megdöbbentés, valahányszor összejöttünk páran, az utóbbi időben valahogy mégis mindig a Wii mellett találjuk le a voksunkat, egész egyszerűen a full bulis hangulata miatt. Persze jöppara a Red Steel is, és nagyon komoly az új Zelda, de én itt most inkább azokra a partijjátékokra gondolok, melyeknél gyakran szakadni lehet a röhögéstől.

Vegyük például a Raymant. Nem tudom milyen elvetemült alak találta ki ezeket a bugyuta nyulatokat, de egyszerűen halálra, fergeletes minijátékok által pedig nálam örök klasszikusként vonul be a játéktörténelembe. Hasonlóan pontos a WarioWare, melynél komolyan azon tanakodtunk, hogy ezt most vajon lényeg igazi grafikusok rajzolták, vagy inkább óvodások, mindenesetre szintén telitalálat. Aztán ott van a Wii Play és a Wii Sports. Az ember ránez ezeket a dedós figurákra, és kiröhögi, de ahogy elkezdünk velük komolyabban játszani pár menetet, már magasról hajlunk a Gears of Warra, vagy a Motors-tomra, és ha nem lennének 360-ra a szupi kis Live Arcade játékok, (némi küzdelemmel) talán már be sem kapcsolnánk. Azóta egyébként párszor egyedül is nekieszem, és pl. elmenthetem a kökémény 50 perces menetet a bokszból, miután másnap alig bírtam felemelni a karomat, mindenesetre számos beüttemzett kardidőzsidómat tudtam már le a vele. A véleményemmel pedig nyilván nem vagyok egyedül, hiszen a Wii Sports-ot világszerte imádják, így az meglesz, hogy már speciális kiegészítőket is lehet hozzá venni.

A SportActive Accessories néven futó kiegészítő lényegében egy tenisz-ütőből és golfütőből áll. Összeszerelés előtt kapcsoljuk be a WII-t és indítuk el a Wii Sports-t. Ha ez megvan, fogjuk a Wiimote tartót, és balra fordítva dugjuk be őket a teniszütőbe, vagy a golfütőbe, majd jobbra forgatva összerakhatjuk őket, végül hátul a kis „Lock” biztonsági zárat toljuk fel. Ezután fogjuk a Wiimote-t, majd a pántot belülről belelógatjuk a hátsó lukba a tartón. A Wiimote elejét betoljuk a tartóba, előretolva a rugós részt, egészen addig, míg az irányító hátsó részét be nem tudjuk passzítani a tartóba. Most rakjuk fel a pántot a csuklónkra, és már kezeshetjük is. Sajnos a kiegészítővel nem működik a szenzor, így a menüben csak a d-paddal tudtam navigálni.

Először nézzük a teniszt. Szerencsétlenségemre pont egy 35 fokos napon álltam neki a nagyszobában sportolni, így némi előkészülete volt szükség. Ellátom mindent a plazma elől, kinyitottam az ablakokat, 3-as fokozatra kapcsolom a ventilátort, és boxalórsóra vetkőztem.

Azt szinte rögtön le lehetett szögezni, hogy egészen más vele játszani, mint a Wiimote-lal. Az egy dolog, hogy a nagy súly miatt nehezebb a játék, de a Wiimote-ra optimalizált game miatt igen nehéz volt ebből a bősége utóbbi hírtelen mozdulatokat kicsikarni, továbbá állandóan attól rettegettem, hogy ez a monstrum beleröpül a képernyőbe. További probléma volt, hogy meg kellett találnom rajta egy ideális fogást, mert valahogy mindig megnyomtam játék közben véletlenül valamelyik gombot a Wiimote-on. Ettől függetlenül bele lehet jönni, hiszen a végén már bal kézzel is képes voltam nyerni a gép ellen, de nem lesz vele jobb a játék, inkább ettől váltik igazán teniszedzésre, ugyanis ezzel az ütővel simán elégethetünk egy óra alatt 5-600 kalóriát is.

A golfütőnél már kicsit más a helyzet. Itt aztán főleg el kellett tolnom mindent az ütőből, ugyanis a sírindással meghosszabbítható kiegészítő egy félméteres golfütővé alakítható, melyhez már komolyabb szabóhír kell egy nagyobb suhintásnál. Az persze itt is érvényes, hogy a játszhatóság nem lett tőle jobb, ám itt már érezhetően feelingesebb lett az egyébként is rendkívül relaxáló golf-részlege a Wii Sports-nak. Egyedül az apróbb precíz ütéseknél akad némi gond, de megszokható.

A cucc nem egészen 10 ezer pénzbe kerül, amely elsőre kissé drágának tűnik a BigBen Interactive márka, illetve a Made in China felirat láttán, ám a kis műanyag szerkezet mégis egészen strapabírónak, tartós minőségnek bizonyult. Égészen fiatal gyerekeknek nem ajánlom ezt a kiegészítőt, hiszen félok, hogy csak agyoncsapják vele egymást egy szobában. Am aki komolyabban, gyakorlatilag már egyfajta sportként akarja üzeni ezeket a játékokat, azoknak valóban megfelelő lesz, például hideg téli napokon.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



Visszatekintő

FINAL FANTASY

Huszdik születésnapját ünnepli idén a **Final Fantasy** – nem csak a sorozat, de egy teljes generáció nőtt fel mellette, ki-ki a maga módján. Ha egyszer valaki leült egy konzol elé, biztos, hogy a széria legalább egy epizódjával találkozott: volt miből válogatni. A Final Fantasy az a sorozat, amely mindig képes volt megújulni – a *„királyfi”* megmenti a *„királyfi”* szívhüviából kitörve mára igazán éreli, felidőzt témákkal foglalkozó dráma csaperegett. Dráma, melyben van szerelem, család, árulás, remény és apokaliptikus, halál és újjászületés.

A széria maga is újjászületett, nem egy alkalommal – elkövetkezendő hat oldalon az elmúlt húsz év terméséből mazzaloztatunk. Koszorunkat első alkalommal a számított epizódokkal tölthük meg, hogy egy hónap pihenő után az FF univerzum mellékágyánál is értekezzünk.



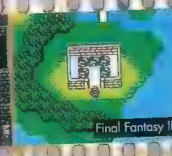
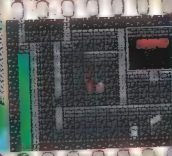
FINAL FANTASY

kiadás éve: I. platform: nes, wonderswan, gba, psp



Ha van olyan sorozat, aminek a neve gyakorlatilag már egybeforrt a videójátékokkal, hár akkor az biztos, hogy a Final Fantasy. A huszdik születésnapját ünneplő széria valószínűleg egyetlen hatalmas RPG, az ekkoriban a bezárást fontolgató Square hanyodala lett volna, de sem a Square, sem a Végű Fantázia nem szűnt meg azóta sem. A sorozat elindító '87-es NES-es epizód története a négy fő elem: a föld, a szél, a víz és a tűz – körül bonyolódik. A misztikus birodalomban egykoron élt egy civilizáció, mely a szél erejével élte mindennapjait. Am a Szélet kápolnába kitalál, két évszázaddal később pedig a Föld és a Tűz gőmbje is sötétbe borult. Egy prófécia szerint egy napon majd a fény négy harcosa eljön és megmenti a világot a sötétiségtől – a Final Fantasy története itt veszi kezdetét. Habár játékmeneit tekintve korántsem volt stílusutermő – hisz a Dragon Quest egy évvel korábban lényegében már lefektette az alapokat – mégis a Final Fantasy lett nyugaton a JRPG stílus zászlóvivője. Az FF legvonzóbb eleme a remek narrációval ellátott történeten felül kétség kívül a részletes karakter-kusztomizáció: a teljesen kötetlen névvalasztáson felül a négy fő számító csapat tagjainak nem csak a kaszija, de a felszerelése, varázslata is a saját száján szerint szabhatóak. Az FF alapháron 3 fizikai és 3 mágus kasztot különböztet meg, melyek továbbfejlesztéssel magasabb szintre tornázhatóak. A körökre osztott harcrendszer, a karakterfejlesztés, a világ és a hangulat, amely együttesen annyira egyedivé és megkapóvá varázslották a Final Fantasyt: érdemes külön kiemelni Nobuo Uematsu munkáját, aki a játékhöz szerzett zenéjével nem csak véglegesen befutott, de egyúttal több generáció fájába ültette bele a mára már klasszikus FF alaphangokat, különösen a győzelmi indulót. Az FF japán megjelenése után bő három évvel később jelent meg angol nyelven, igaz nem teljes értékű átirattal: a Nintendo amerikai részlege kissé megvágta, a fordítással pedig néhány varázslat szintjén megváltoztatta a játékat. Az első rész elkészülése sok platformra jött be, a NES-es eredeti MSX2, WonderSwan Color port követte, később remake formájában felbukkant PlayStationon, Gameboy Advance-n, mobiltelefonon, legutóbb pedig a PSP-n. Habár mai szemmel nézve nyágyenyűlős, a randeim harcok által állandóan megfört játékmeneit elmarad a későbbi folytatások kiforratóságától, érdemei és jelentősége vitathatatlan.

konzol 2003.03 | 85/10



FINAL FANTASY II

kiadás éve: 1988 | platform: nes, wonderswan, playstation, gba



A Final Fantasy II több szempontból is a sorozat egyik legfontosabb és egyben legkülönösebb epizódja – különös, meri japánon kívül, angol nyelven csak jóval a '88-as debütálása után jelent meg. Az egyik legfontosabb, mert az FF 2 már olyan játékelemeket mutatott be, melyek később szinte minden epizódban feltűntek: ilyenek a chocobók, a csírkészerű lények amik a legfőbb közlekedési eszközként funkcionálnak a korai FF-ekben, vagy a kötelezően szerepeltetendő „Gid” nevű karakter. A történet ezúttal négy szüleit egy invázió során elvesztő fiatal körül bonyolódik – a szünyek és démonok vezette támadás követően az agresszor császár birodalommal szembeni ellenállócsapart jött létre, a cél innenél világos: véget vetni ennek az egész konfliktusnak. Az FF 2 játékmene a felzárkóztatónak nem változott, a szerepjáték vonulat előarángú képviselője finomhangoláson ment keresztül: a legszembetűnőbb a nem játékos karakterekkel való kommunikáció, mely kis kalandvénát kapva kérdőzsi lehetőséggel, tárgyhazsználattal bővült. Drasztikus változás a karakterek fejlődésében érhető tetten, az FF2 szaktit az elődje és a legtöbb CRPG által használt tapasztalati pont alapú szintlépéssel: a karakterek képességei egy adott fegyver vagy skill használatával fejlődnek. A rendszer egyik szépsége, hogy ha az adott szereplő erőteljesen rágyúr egy bizonyos támadási módra – legyen az közelharci vagy mágikus –, akkor bár abban járatos lesz, az ellenpólust képező tulajdonságok esetében negatívummal számolhat. Grafikus szempontból az FF2 nem lép túl a korábbiak előré és nem találja ki a NES határát – a zenéi részt ezúttal a Nabuo Uematsu jegyzi. Az angol verzió kacifántos sorssal merült feledésbe, bár az FF2 eljutott a bétaverzióig, sőt, a marketingkampány már meg is kezdődött, a SNES érkezése alaposan megváltoztatta a Square tervét. Angol nyelvterületen hivatalosan csak 2003-ban, a Final Fantasy Origins részeként jelent meg. Mint a FF1, a folytatás is több platformra került át később, körülbelül ugyanazt a Wonderswan – PlayStation – GBA – mobiltelefon kft. lévára, de hamarosan PSP-re is ellátogat.

2003.03 | 8.5/10



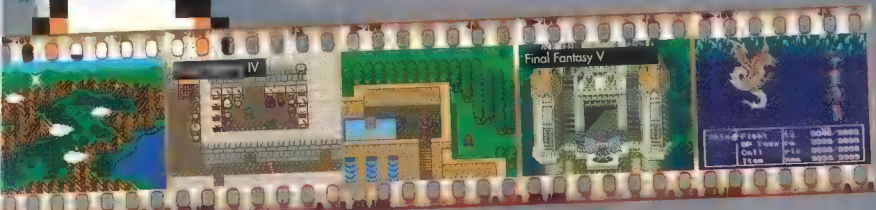
FINAL FANTASY III

kiadás éve: 1990 | platform: nes, nintendo ds



A harmadik és egyben utolsó NES-es Final Fantasy visszanyúl a gyökerekhez – története a kristály krónika vonalába illeszkedik, középpontjában a fény és a sötétség, egy lebegő kontinens és egy megismétlődni látszó globális katasztrófa áll, no meg persze a kötelezően szerepeltetendő négy fős csapat, aki majd megmenti a világot a pusztulástól. Változás ezúttal is a harcrendszerben történt, a harmadik felvonás visszatért a tapasztalati pont alapú karakterfejlesztéshez, a támadások során végre láthatóvá vált a sebész mértéke közvetlenül az ellenfél sprite-jánál, de komolyabb előrelépés a csapat tagjainak pályaváltozása terén történt. Az FF3 bemutatta a „job” rendszert. A job lényegében egy olyan új kasztródszer, mely alaphelyzetben mind a négy játékost egy csoportba osztja, a fejlődés során azonban a karakterek specializálhatók. Az egyes kasztrók speciális képességeket is használhatnak, ilyen például a talvay esetében a lapdás. A sorozat történetében először támogatást nyújtó kreatörök is a harcra szabhatók, a Summon menü így mindenlépén a játékosok közti sorakiválasztás. Az FF3 szinte az utolsó csopetti is képviselte a NES-ből grafika, így a legutolsó a kasztrók epizódokból és az egyik legjobban muszkulált is: Uematsu maestro kompozíciójának egyes tételei később FF-spinoffokban is vendégszerepeltek. Mint elődje, ez is csupán Japánban jelent meg, a hivatalos angol változat tavaly (Európaiban idén) jelent meg DS-re, egy totális remake formájában – teljesen háromdimenziós grafika, finomított job és harcrendszer, quick save opció. A remake remek fogadtatásra talált, több mint fél millió példányban kelt el.

konzol | 2007.02 | 8/10





FINAL FANTASY IV

kiadás éve: 1991 platform: playstation, gba



Bár teljes konzolgeneráció váltás történt, a negyedik felvonás a három után alig egy évvel már piacra is került, az FF történetének során első alkalommal még az évtben kiadott angol változattal – utóbbi esetben kisebb törés keletkezett a FF háttérnyugat-kelet között, mivel a Square Final Fantasy 2 néven dobta a piacra nyugaton. Ez a később kiadások során szerencsésen javult ki. Az új rész továbbra is a titulusok körül bonyolódik, felváltja a szokásos főgonosz felállást, egy elvitatott kasszuli világot és az őrdírt, tve megint álló főgonosz: az irányítandó főhős az alkalommal Cecilnek hívják, a Baron királyság hároasa a királyokat megkoronázni kívánó Golbez ellen ragad kardot. Ha a történetet tekintve nem is, de a játékmechanikailag a Final Fantasy IV mindenképpen merőklő, hiszen itt mutatkozott be a később számtalan FF epizódban visszatért Active Time Battle, vagyis ATB. Az ATB olyan sajátos harcrendszer, mely egyesíti a valós idejű küzdelmet a régi nyugati és idetől független parancssorozással. Minden karakter megadott idővel rendelkezik, melyben cselekedhet: támadhat, barárgolhat a menüben. Amennyiben utóbbi kúl sok időt emészt fel, így az ellenfél támadhat. A job rendszert predefiniált kaszkok váltották fel, de a tapasztalt játékos pont alapú fejlődés maradt a helyén. Az FFIV a SNES erejének háló jelenését lép előre technikailag, a bővebb színpaletta háló színesebb, látványosabb mint az első három ereztés, a Mode 7 trükkjeit alkalmazva világos látványparádával ábrázolta a RPG stílus rajongói. Üzletleg nem várt sikert produkált, későbbi PlayStation-ös és GBA-s remake-jével összesen több, mint 15 millió példányt talált gazdára, az évek során több alkalommal is minden idők legjobb játékaiknak számos listájára is felkerült. Az FFIV hamarosan Nintendo DS-re is megjelenik, elődjéhez hasonlóan 3D-ben, a sorozat huszadi születésnapjának alkalmából.

konzol 2001.12. 9.5/10

FINAL FANTASY V

éve: 1992 platform: snes



Az egy éves ütemtervet tartva a Final Fantasy V 1992. december hatodikán rendre meg is jelent – de csak Japánban, az angol változat bő hét évvel később, immáron PlayStationon debütált. Az FF5 monumentális epizód, három hatalmas világban játszódik, de a történet bizonyos dialógusok során több évezredddel korábban visszanyúl. Az aktuális kaland egy hatalmas meteorit becsapódásával veszi kezdetét, de rövid időn belül kiderül, hogy a négy fő elemet képviselő királyi esztélyben van, az egykoron az egész világot elpusztítani kívánó Edeahat pedig épp ébredésében van, így az apokaliptikus esztélye közelebb. Hatalmas világ lévén a közlekedés kulcsfontosságú szerepet kap az előrehaladásban, de a játékmotor alapjai változtak. Visszaköszön az FF-ben bemutatott job rendszer, de egy kisebb csavarral: a hagyományos tapasztalat pontok mellett ability pontok is gyűjthetők, melyek az adott karakter job szintjének felépítéséhez használható. Komoly újdonságot a „multi-classing” jelent, a karakterek jobjainak megváltoztatásával a korábban használatos képességek némelyike továbbbírhat, így olyan egyedi szerepeket hozhatók létre, akik több kasszú tulajdonságot bírnak. Az új karakterosztályok jóval szélesebb szereplőgárda kidolgozást tettek lehetővé, így az FF5 a szempontból mindenképp nagyot lépett előre. A harcrendszer az egy felvonással korábban a színre lépett ATB metódust vitte tovább olyan minimális javítással, mint például a „körből” hirtelre való kiejelése a képernyő jobb alsó sarkában. Az FFV az utolsó olyan epizód, melyet a sorozat létrehozó Hironobu Sakaguchi rendezésén jegyez. A FFV legutóbbi Gameboy Advance-on ismételtét jóval kiforrottabb fordítással, új jobokkal és egyéb újdonságokkal, de a legjobb kiadás mindenképp a PlayStation változat a remake átvetteti videóknak háló.

konzol 2001.12. 8/10

FINAL FANTASY VII

éve: 1997 platform: playstation



A Final Fantasy csillaga innen! fogva hihetetlen sebességgel ívelt felfelé – az ötödik felvonást követő folytatások mindegyike gyakorlatilag azonnal kultúrává vált. A rajongók mindmáig vitáznak arról, hogy melyik is a legjobb epizód, az FFVI pedig ennek a diszkurzusnak állandó szereplője. A második SNES-es folytatás minden korábbi monumentálisabb: habár a történet kissé lassan indul be, később fordulokban gazdag és hihetetlenül izgalmas, szokás szerint pusztulással, hősiességgel telik a kalandos órák, a középpontban az eszerekkel, a soron következő FF epizódokban is alkalmazott szimfonikus lényekkel: eszerek olyan lények, akik egykoron emberek voltak, de mágikus képességeket kapva egy új életformává fejlődtek. Az elődöktől eltérően az FFVI nem tipikus Fantasy világban játszódik, hanem a mellottani hanyagolt steampunk stílus képviselő földön – egy olyan univerzumban, amely a történet előrehaladtával folyamatosan változban megy keresztül, soha nem látott dinamikával látva el a világot. Játékmechanikailag tekintve változás szinte minden, a harcrendszer maradt az ATB elkövetésével, újdonságot csupán két dolog jelent: egyrészt a szabott karakterelmozdítás (immáron nem kötelező azonnal támadni, oltoknek először támadni kell az action barjra), valamint a „Death Blow”, a későbbi részek során is alkalmazott erőteljes támadás, mely alacsony életenergia esetén elérhető aktiválható. Az FF6 a grafikus oldalon tovább finomította a Mode7 által előcsillhatott mögött, így a térképen való közlekedés három dimenziós terep hatású lett. Elődjéhez hasonlóan az amerikai lokalizáció során több változást történt, a játék a számozást megkeverve FF3 néven került a boltokba, plusz a cenzorok keze serényen dolgozott: néhány grafikus elem átcsobásra került (fedetlen felhők, vállösszér-jelképek), a fordítás alatt pár szereplő új nevet kapott. A későbbi PlayStation kiadás már az eredeti FF6 néven jelent meg, szokás szerint remekül kidolgozott átvetteti animációkkal. A későbbi epizódokhoz hű újrafordítás miatt leginkább a Game Boy Advance változat ajánlható, mely Európában a napokban jelenik meg.

konzol 2001.09. 9.5/10



FINAL FANTASY VII

1997. évi



PlayStation.

Final Fantasy 7, minden FF-ek egyik legjobbját, a PlayStation alapvetés és kétség kívül a sorozat lejtőpontja – a tízedik születésnapját ünneplő epizódot mind a mai napig az első helyen szerepel az FF remake hullám kíváncsiságaitól, a PS3-os technológia és az egész esztétikus moxizmus óta pedig egyre biztosabban tűnik, hogy az FF VII világa egyszer még újabb felhőkön is színen. Mert milyen is az FF VII világa? High-tech gyönyör, tökéletesen beállított az FF6 által elindított „Japánból a fantasy környezetbe” vonulata. A Final Fantasy VII univerzum három hatalmas kontinensből, a „Gaia”-ból áll – Gaia hatalmas veszélyt fenyegeti, mert a fővárosban, Midgarban a Shinra vállalat kezében az életadó energiát szívja el a planétától. Az FF7 kilenc játszható karaktere a Shinra ellen küzd, legalábbis kezdetben, a hihetetlen szövetséges történet rövid időn belül egy jóval komolyabb fenyegetést fed fel, az FF7 messze az egyik legösszetettebb, legemocionálisabb lejezet a nagy Final Fantasy könyvben: sőt, apokaliptikus hangulata toronymagas – kiemeli az átlag FF epizódok közül. Az FF7 skálarendszere a matéria köré összpontosul: matéria illeszthető öltözetekbe, fegyverekbe, matéria kell a varázslatok előhívásához és az idezéshez. Az ATB-re építkező harcrendszer a körzárú részeként először már csak három karakter használata is lehetséges, de a továbbfejlesztett Death Blow (amely itt Limit Break néven fut) néven remek taktikai lehetőségek voltak elérhetőek. Mivel az FFVII a Nintendóval való szakítás után platformot váltott, ezért a legnagyobb fejlődés itt érhető tetten: a három lemezes terjesztésből felvonás pre-renderelt 2D-s helyszíneket használó a három dimenziós karakterek mellett, míg a harcrendszer a PlayStation erejét kihasználva teljes 3D-ba váltott. Az FF7 fejlesztése már megjelenése előtt két évvel korábban, 1995-ben elkezdődött, a projekt végére több mint száz ember – került fel a stáblistára – az FF7 többszörös történetet írt, egyrészt megközelítőleg 50 millió büdzséjével, másrészt másfél milliós eladásával – mindössze három nap alatt.

konzol 1998.01 | 100%

FINAL FANTASY VIII



PlayStation.

Ha az FF7 volt a csúcs, akkor az FF8... nos, az tudni micsoda, de hogy mindenképp egy kiváló Final Fantasy, az egyszerű biztos. A (nevetégesen) sokadik Final Fantasy követi az FF7 direktívát és gyakorlatilag teljesen szakít a hagyományos fantasy környezettel – világa öt hatalmas kontinensből áll, története középpontjában két nemzeti háború, egy szövetségi és a szakos sablon-fogorvos áll. Az FF8 drasztikusan belép a sci-fi és a sci-fi világokba – az eddig csupán sci-fi szerepet vállaló szerepek / GF-ek képezik a rendszer alapját. A GF-ek karakterhez köthetők a „junction” szisztemával. Miért is kell ez? Mert a nélkül olyan alapvető képességek inaktívak, mint a varázslat vagy a tárgyszisztema. A GF-ek topazsztatikai pontot kapnak és tovább fejleszthetők, elérő képességekkel bírnak ráadásul játékos hatást gyakorolhatnak egy adott szereplő statuszikrára – és vice versa. Az FF8 ezen felül lekorlátozza a felszerelés cseréjét, a szereplők fix fegyverrel rendelkeznek, melyek egyre erősebbé tehetők a történet előrehaladtával. Az FF7-ben remekül teljesítő Limit Break itt is visszaköszön, ráadásul egy adott varázslattal alacsony HP szint elérése nélkül is elővárássalhatóak. A nyolcadik felvonás új új dandó elemet bevezet, az pedig az adott világhoz kapcsolódó minijáték: jelen esetben egy olyan Magic the Gathering klon, mely győzhető kártyalapokra épül. A Triple Triad remek pénzforrás, játékos kívüli népszerűségének remek tanúszámszága az 99-ben kiadott és önálló programozó képező Triple Triad. A nyolcadik Final Fantasy is történelmet írt, első körben azért, mert ez volt az első olyan FF aminek szöveges részét tartalmazott a bevezető zenéje, másrészt azért, mert a leggyorsabban fogzó FF-ként kevesebb, mint egy év alatt hat millió példányban kelt el.

konzol 1999.10 | 98%



FINAL FANTASY IX



Az utolsó PlayStation-ös Final Fantasyo Hirokiyuki a producernek az ötlete támadt, hogy visszanyúl az alapokhoz, a Final Fantasy IX ezért lép a negyedik generáció FF moderéből a visszatér a fantasy környezetbe: a négy kontinensre osztott világban a gőz alapú technológia még csak épp kezd begyűrűzni, a környezet pedig leginkább a kora európai mitológiára épít, így minden kissé szürke és fakó. Az FFB-hoz és a későbbi Final Fantasy-khoz hasonlónak Gaia világát itt is egy barátságos kettő, a főhős Zidane pedig az agresszív királyi magyarázatok tagjaitól küzd a békéért. A kilencedik alkalomra a hanyagolt kaszt alapú rendszer visszatér – a karakter kuszomizáció hátterbe szorításával előre rögzített tulajdonságokkal rendelkező szereplőgárda állítható össze. A tulajdonságok természetesen a szintlépések előrelépésével fejlődnek, de komolyabb átlernőzéstől hoz elég a tárgyak használata is az ability rendszernek hála. Mi az ability rendszer? Az ability egy olyan karaktertulajdonság, mely egy adott tárgyhöz / felszereléshez köthető. Ha egy pajzs begyűjtöd a néveléi védekező értéket, akkor az megadott ponttal támogatja tulajdonságát: később az ability pontokkal az permanenssé is tehető az adott felszerelés viselése nélkül is. A harc-rendszer maradt a régi, változni csak a Limit Break elevezése, annak előhívása változott, valamint feltűnt a két humán karakter támogatásának lehetősége. A Final Fantasy IX ezen felül bemutatja az Active Time Eventek intézményét – az ATE egy olyan egyedi elképzelés, melyet két párhuzamosan futó esemény tekinthető meg. Ez remekül jön akkor, amikor a csapat kénytelen szakod, de pedig a játék során elő is fordul, nem egyszer. A kilencedik rész az utolsó Final Fantasy, aminek a zenéjét teljes egészében Uemasa szerezte – ez alkalommal minden erejét bedobta, a soundtrack epikus méreket, majd kétszáz dalt szolgált. Érdekeség, hogy eredetileg sorszámozott epizód lett volna, a játék fejlesztése még az FFB befejezése előtt több hónappal kezdődött, a fantasy tíma miatt spin-offnak szánták, ám végül mégis a fő vonulat részeként jelent meg. Még hozzá nagy sikerrel, bár nem foglyott belőle annyi mint a másik két PS1-es darabból, de még így is heteken át vezette az eladási listákat.

2000.12 | 91%

FINAL FANTASY X

éve: I platform:



Olybá tűnik, hogy minden egyes konzolgeneráció váltással a széria revízióját magától – a tízedik felvonás számtalan aspektusból tekinthető forradalminak, lényegében kijelölte azt a csoporsírt, melyen a modern epizódok haladnak tovább. A Final Fantasy X története a végénél veszi kezdetét, a játék pedig az előzmény, melyet a főhős, Tidus narrál. Spira világa egykoron virágzó, békés kis táj volt, mígmen feltűnt Sin, aki alaposan átforgatta a tájat és a benne lakók életét. A történet ezért Sin és az ellenük harcoló szereplők körül forog, ám a kezdetben egyszerűnek tűnő felállásból a vége felé fordulatokban gazdag és labilenssel kolumbiák keveredik ki. Mi változott a játékmenet tekintet? Nézzük sorban: az FFXV-hoz hasonlóan az X is a harc-rendszerát álmódja újra. No nem olyan drasztikusan, az ATB-t a CTB, vagyis a Conditional Turn-Based Bottle váltja. A CTB a pszeudo-valós idejű rendszert teljesen körkörösre osztott módra változtatja. Minden karakter és ellenfél megadott sorrendben cselekedhet, de ez a rend dinamikusan változik annak függvényében, hogy egy adott szereplő milyen akciót választ: egy komolyabb summon például akár két-három pozícióval csúszthatja lejjebb a szereplőt. Aztán itt van a Limit Breaker intézménye, ami az Overdrive néven fut. Az Overdrive előhívásának feltétele eddig az alacsony HP volt, ez most más tényezőtől is függhet, melyet a játékos határoz meg. Az X maradt az „csatáiban csak három karakter fér meg” elgondolással, egy kis csavarral: lényegében bárhol, bárki lecserélhető egy másik tagra, feléve persze az az adott szereplő még él. A cserélgetés nem csak látványos, de roppant hasznos is a specializált képességek és a folyamatosan változó helyzetek miatt, az FFX így a legmelyebb taktikailag letehetőekkel rendelkező epizód az egész sorozat történetében, főleg ha az események/GF-ek (itt aon néven keresendő) szerepének megváltoztatás is a képhe kerül. A lények eddig csak osszítottak, látványos bevonulás után ütköztek és aztán visszatértek pihenőállapotba: de nem az FFX-ben. Az aonok itt az egész partit lecsökkent és addig maradnak állva, amíg le nem verik vagy visszahívják őket. A leglátványosabb változás – és ez most szó szerint értendő – a fejlődésben mutatkozik be, a „Sphere Grid” egy olyan új koncepció része, ahol a karakterek képességeinek növelése látványos és interaktív formában mehet végbe. Az X a felalapon redukálta a bejárató játékter méretét és elrendezését is, a játék háromnegyedéig gyakorlatilag összefüggő, egyetlen által összekapcsoló folyosókon haladhat végig a játékos egészen addig, míg meg nem kaparintja a nagy léghajót. E mögött a lényegesen realisztibbá vett környezet áll, valamint a koherensebb történetvezetés. A legnagyobb újdonság mégis a másfél évtizedes remek szolgáltató teljesítő szöveges dialógusok lecserelése – a tízedik epizód óta a Final Fantasy dialógusai szinkronizálva vannak, a technikai fejlődés miatt így az érzelmek kifejezése és az arcmimika által tökéletesedett. Az FFX elcsúsztatott jól teljesített a kasszáknál, kockagya utolsótáta maga mögé az összes korábbi epizód, nem mellesleg elsőként érte el a 4 millió PS2-es játék rekordját.

2002.01 | 91%



Fantasy X-2

Final Fantasy X

FINAL FANTASY XI

kiadás éve: 2002 | platform: playstation 2, x360

PlayStation 2



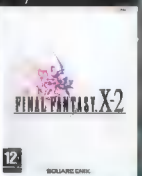
De mielőtt a következő teljes értékű Final Fantasy elkészült volna, a sorozat tett még egy kitérőt – XI. epizód stílusát változtatta meg, és online megközelítésre váltott. A PS2 első MMORPG-je Vana'diel világában játszódik, a hatalmas univerzum még nagyobb kontinensre oszlik, melyen számtalan város és kisebb település foglal helyet: a játékosok már a kaland legelején szinte bárhol ellátogathatnak, így az X-2 mellett a XI nyújtja a legnagyobb szabadságot. MMORPG lévén nem igazán illeszthető be a fő vonaluba s ahhoz hasonlítani sem érdemes – a XI rendkívül összetett mégis könnyen megtanulható, remek kis mellékjáték. Manapság 250-300 ezer játékos jelentkezik be világába nap mint nap, de ez a szám a jövőben még nőhet, hiszen már a PS3 kompatibilitás is megoldott, így a PS2 verzió esetében megvásárolandó HDD hiánya sem jelent már problémát.

nem tesztelt

FINAL FANTASY X-2

kiadás éve: 2003 | platform: playstation 2

PlayStation 2



Talán ez az elsőprő siker ösztönözte a Square-t arra, hogy az eddigi hagyományt megörvö a következő – na jó, nem egészen a következő, hiszen a fő szálba nem illeszthető – Final Fantasy visszatérjen a Final Fantasy X világába, sőt, annak közvetlen folytatása legyen. Az FFX-2 két évvel a nagy reveláció után játszódik, de mivel nem szeretnénk lelőni a történetet, legyen elég annyi, hogy Spira világát a két évvel ezelőtti állapotba hozták vissza, és a csapatok kalandjainak végeztével. Az X-2 a konsevice-nek, a rajongók kiszolgálásának adózik: a CTB helyébe visszatér az ATB, a régi/új harcrendszer, de az igazi változat a lineáris megközelítést felváltó teljesen szabad mozgásteret jelenti. Spira már a játék kezdetekor szabadon bebarangolható mégpedig fénysebességgel a megkaparintott leghegyével. A sztori új nagyobb fejezetre osztott, az azt előremozdító missziókban felül számíthatunk a klasszikus kasszínérendszer, megújított a karaktercserélési lehetősége (hisz a három főszereplő marad egészen a történel végéig). Összevetve: semmi borradolási, csak egy második nekifutás Spira felfedezésének. A nép rákapott, az X-2 több mint 5 millió példányban kelt el.

konzo: 2004.01 | 7.5/10

FINAL FANTASY XII

kiadás éve: 2006 | platform: playstation 2

PlayStation 2



Míg a SNES-es részek az 1., a PS1/2-es részek pedig képesek voltak a két éves ciklust megtartani, addig a tízenketedik rész bő 5 évet váratott magára, tegyük hozzá: nem véletlenül. A Square-i manapság állandó támadás ér a folyamatosan állandó remake-ek és a minimálisan változó FF sorozat miatt, így a utolsó PS2-es kérésingre lecsúszdott a stób, hogy a sorozat újabb rátaláljon önmagára. A koncepció közös vezetését az a Yasumi Matsuno vette át, aki a Final Fantasy Tactics és Vagrant Story által hatalmas népszerűsége tett szert, így nem meglepő, hogy az FFXII kísértetiesen hasonlít a kultikus V5-re. A hasonlóság nem véletlen, az epizód ugyanabban az orvise-ban játszódik, ahol a két Matsuno jötték. A történet visszanyúl a jó öreg epikus fantasy-hoz: két birodalom, Archadia és Razaria harcra indul szét, és a két ország közti ellentétben álló két Dalmasca-ri. Amikor Archadia befolyásait magától a parányi királyságba, az idekészen megőrzött herceg, Ashe ellenálló mozgalmat szervez, hogy véget vessen az archadi birodalom uralomának. Az őt évről munka már az első pillanatokban megjelöl a játékos. A csak hirtelenül részletes és minden eddignél létszerűbb látványvilággal és egész estés filmetek megszervezését átvette a leírás, de a játékmenet alapjait a. A XII első körben a sarkosba vágta az eddigi két FF harcrendszerét és kidolgozott magának egy sajátot. Az „Active Dimension Battle” (ADB) valós időben zajlik, azzal a csavarral, hogy a harc bármikor lezártható és ilyenkor szabadon böngészhető a klasszikus FF menü. A két trükk az, hogy egyrészt végre megszűnt a SNES korzok óta a stílus tartózkodó véletlenszerű harcok intenzívne – az ellenfelek most már jól láthatóan flangálnak a pályán, így akár ki is kerüthetők –, a másik változat pedig az, hogy az esetlegesen a portba csabított két társat mesterséges intelligencia irányítja. A „Gambit” rendszer lényege egy olyan előre definiált táblázat szerinti viselkedés, melyben a játékos meghatározhatja, hogy a társak bizonyos szituációkban hogyan cselekedjenek. A XII ezen felül alaposan belenyúl a fejlődésbe is, a tapasztalati pontok / License pontok elosztása a „License Board-on”, egy soklétezőszerű nagy táblán történik. Az időközben az örök konkurens Enix-szel verszervezést költő Square-tól látó Uematsu maill a XII zenei részét már Hitoshi Sakimoto jegyzi. Az Európában csak idén februárban debütált FF remek fogadtatásra lett, globálisan majd 4 millió példány kelt el belőle, a játékból pedig rendre beszabbelte nem csak az „év játéka” díjakat, de a maximális pontszámokat is. Mivel a több játékos felélelő nagy XII projekt még várat magára, a teszt egy kis kitérőt Japánban: az International Zodiac Job System augusztusban jelenik meg, átszabott License Boarddal, felhívóingál harcrendszerrel, bónuszlemezrel és angol nyelvű szinkronnal.

konzo: 2006.12 | 9.5/10



Wisl a nagyvilágból

FANTOM AZ ÉSZKÁBÁN: A GIZMONDO MÍTOSZ



GIZMONDO



Az mondják, soha sem késő újrakezdeni, mindig van lehetőség elfelejteni a múltat és tiszta lappal újulni megpróbálni. Mindenki megérdemli egy második esélyt, feléve, ha az alkalmával az illető — követi el újul a hibát, vagy nem tetszik azokat. Stefan Eriksson megpróbálta, de nem sikerült — a Gizmondo (és — s ójót) története, egy olyan hozható konzol, mely lényegében — lehetett, csak dala volt a tökéletesnek hitt büntény elkészítéséhez: a gép rövid és szövevényes története igazi krimi, maffiakapcsolatokkal, pénzmosással, többszörös elítélésből álló igazgatónácással és egy 500 — dolláros, megközelítőleg kétfélmillió darabból szakadt Enzo Ferrari-val.

BEVÉTEL

Ahhoz, hogy a történetet teljes mértékben megértjük, először — szöveget magától központi személyt kell, hogy megismerjük. Stefan Eriksson bűnözői karrierje Svédországban kezdődött. „Kövér Steve” 19 évesen bankrablással érdemelte ki első börtönbitétését. 3 évvel később kokain- és fegyverkereskedélemért csukták le, de a baji a nyolcvanas években tetézte — használati címén elküldött egy Szabolc egy utcaképekből, deából, mely rá egy órával sikeresen szét is tört, egy kislány halálát okozva ezzel. Eriksson kislány bűnözőből ezen időszak alatt vált szeretőkké állal kügyűrt izomemberre és ekkor ismerte meg későbbi testtársainak zömét. Látrahozták az „Uppsallo” maffiát, azon kis társaságot, mely többnyire pénzbehajlást, biztosítási csalással, emberrablással foglalkozott. A svéd rendőrség felhívást — sorozatos incidensekre, de bizonyított Eriksson és bandája ellen csak ’93-ban találtak — szavazati akkor onlalt össze, mikor egy graminusa svéd banktól akartak megközelítőleg 3 és fél millió dollárt kicserélni. A halmozott büntetésként Eriksson tíz év letöltendő börtönbitétést kapott, de alig hét év után szabadon távoztak.

BZÜLETÉS

Ekkor már 2000-t írtunk, Eriksson pályája szabadulása után látványosan felívelt, közhírré vált a bűnözői karrierje elején megismert Carl Frasmak. Freer korábban volt nagytáncos, mondható, egyszerűen biztosítási csalókkal és hamis csekkkel kereste meg a napi betevét. A páros 2001-ben talált egy gépszo: Freer Eagle Eye Scandinavium néven létrehozott egy GPS forgalmazással foglalkozó céget. Míg — tudni hagyja, de Freer befejezték talált egy horidai padlászőnyeg készítő cég személyével. A későbbi vizsgálat szerint Freer leginkább tengerentúli terjesztései lehetőségeit, valamint — kis cég részvényeinek eladásából renek indulták láttak az üzletben. Az EES növekedésének indult, 2002 elejétől minti Tiger Telematics működött tovább.

A TIGR már a kezdetekkor hatalmas célt tűzött ki maga elé — legyárni a konzolpáncs — Nintendo-t és a handheldekkel ellátottan foglalkozni kezdő Sony-t. A Fomborough-i repülőteret társaságukban nyitotta meg irodáját, továbbra is GPS-ekkel foglalkozva. Nem tudni, kitől jött az ötlet, de a TIGR egy olyan egyedül GPS rendszert fejlesztett ki papíron, mely elérhető áron biztosította volna a szűk származ, hogy mindig tudják, éppen merre kúszál gyermekek. Az elképzelés a még gyerekcipőben járó piacon meglepően nagy figyelemre talált, annak ellenére, hogy a Tiger Telematics egyetlen működő példányt — volt képes felmutatni, sőt, még legyártott prototípussal sem rendelkeztek.

Ekkor valahol, valakinek lámpa gyűlt a fejében: fogjuk az eszközt és tegyük bele egy olyan multifunkciós készüléket, melyet könnyen el lehet adni a piacon. A Tiger Telematics Gizmondo Europe néven egy divíziót hozott létre, álcázta azt a Freer átlátszó, aki elég két év után két millió dolláros fizetéssel — zsebében hízott fel hatalmas villágit Hampshire-ben, telerába több millió dollár értékű kocsikkal annak garázstól. Eriksson ekkor került képhe: Freer — igazgatótanácsot meggyőzte — svéd barát által kínált kulcsfontosságú képességeit. Eriksson mindössze egy üzletet hozott tető alá a Jordan Grand Prix versenyzőstől, de ez is boldi útját ki, mivel a Jordan beperrelte a vállalat, mert az — teljesítette a szponzor kötelezettségeit. Eriksson ennek ellenére azonnal a ranglétra tetőjére került, megközelítőleg másfél millió dollárt felvéve bónuszként

860 ezres fizetése mellé, nem mellesleg 890 ezer dollár értékben részvénycsomagot is kapva.

Miután saját helyzetéről már gondoskodott, emberünk — utolsó börtönbitétése alkalmával felszámolt Uppsallo maffia többi tagjának jövőjét kezdte egyeztetni: így állt össze a Gizmondo új igazgatótanácsa többszörös elítélésből. A gépnék ekkor még se híre — hamva nem lehet, pedig a Gizmondo gondoskodott arról, hogy folyamatosan csipegetnek az információ. A GPS funkciók felül bemutatásra kerültek az MP3 és — videolejátszó, a bluetooth kapcsolat, valamint — mozgásérzékelés. A Gizmondo bár még nem létezett, már ekkor nagy publicitást kapott — és — betekintéstől összeharcolt pénz bőszen el is költötte hatalmas partitok csopa angolai hotelekben, annak ellenére, hogy 2004-es bevétele alig volt több, mint 300 ezer amerikai dollár.

Honnan volt pénz minderre? Erre csak később derült fény. Valamikor 2004 környékén a Freer-Eriksson páros a külvilágmára teljesen ismeretlen Northern Lights stúdió többségi tulajdonosává vált, nevük később a szintén brit Game Factory Publishing kapcsán is felmerült. No és ki kapta az első két megbízást Gizmondo játékok kifejlesztésére? Természetesen — Northern Lights és — GFF, megközelítőleg 7 millió dollár értékben. Mint később kiderült, a GFF-t Freer egy nagyon közeli barátja vette. Ezen felül sikerült tudatosodni válni egy olyan lának is, mely rövid pályafutása alatt nemhogy versenyt nem nyert, de a legjobb esetben is csak a mezőny után kullogott be, de papíron mégis bevétel hozott — nem nehéz kitálatni, hogy hogyan.

DEBÜT

A Gizmondo mindenekelőtt ellenére — 2004 márciusában tartott CAB!-en, mint koncepciók termék bemutatkozott, 2005 tavaszán pedig hatalmas médiafelhajtás közepette a nagyközönségnek is fellelde bajlalt — a nyitárpáncs olyan hírességek vettek részt, mint Sling és Busta Rhymes. Folyt a pezsgő, dől a pénz, — siker csak karriyútsínya volt... illetve lehetett volna. A Gizmondo negyyszáz dolláros fogaszótíra óra több volt, mint túzás, főleg, mert bár papíron ígértes volt, a végleges termék korántsem lett annyira impozáns. A barzmalas külső messze nem olyan erős hardvert rejtett magában, ráadásul a kulcsfontosságú területen, a játékkínálatban gyakorlatlan képtelen volt bármilyen használhatót felmutatni. A Gizmondo ezen felül alacsony hátrányról indult, a Nintendo DS és — ekkor bemutatkozott PSP ellen éppszí ember szerint nem vehette fel a versenyt — mindezt látszik, hogy — gép csupán fél tucat bevásárlóközpont egy-egy stánclján, vagy a vállalat honlapján volt megvásárolható.

A Gizmondo nem csak mint gép, de mint vállalat is teljes egészében szűzgyűltöt a csúf felé. A cég 2004 januárja és 2005 júliusa között durván 300 millió veszteséget könyvelt el, a Jordan után pedig többek között — MTV is komoly kárterítési igényt állt elő. A Tiger és a Gizmondo negyedmillió dolláros kölcsönrel a zsebében tekintett a jövő elé, bizakodva abban, hogy a Gizmondo amerikai bemutatkozása sikeres lesz.

Ami valami készült a háttérben — alig egy nappal — amerikai launch előtt Freer és Eriksson benyújtotta lemondását, — következő nap pedig kiderült, hogy miért egy svéd buvármagazin velős beszámlázóval állt elő Eriksson, miután kiderült, hogy a Gizmondo igazgatója ugyanaz a személy, aki hazájában az egyik legnagyobb maffiózóként vált ismertté. A Tiger Telematics összeomlott és vitte magával a Gizmondot is — nem kellett két hét, mire megszűnt a gép gyártása, 2006 januárjában pedig a vállalat csődtől jelentett.

ARMAGEDDON

Ezen események azonban nem akadályozták meg Erikssont és Freert abban, hogy az eltelő évüket állati apikus mértékre duzzasztott bankszámlájukkal az Egyesült Államokba költözzenek, dollármilliók luxusszállókba — Freer odáig ment, hogy Xero Mobile néven létrehozott az ex-Gizmondo alkalmazottakból egy új vállalatot, fejben végigjártatva ugyanazt — is gyémántet, mint az egykori Tiger Telematics-szal, csak most nem a Nintendo és — Sony állt a másik oldalon, hanem többek között a T-Mobile. Eriksson karrierje robbanásszerűen ért véget, miután a kaliforniai El Pescador melletti szuperintén megközelítőleg

320 kilométeres sebességgel előbb egy szalakorlónak, majd egy kőör föl aszfaltnak csapódott egyenesen gyártott Enzoja-
át, másodperc alatt kitérítve a 640 lóerős dómformát.
Az Enzo hátsó fele szó szerint atomjaira szakadt, a kocsí-
darabjai másfél kilométeres sugárban beterteltek a környék-
re, a kiérkező jörör nem hitt a szemének, miután a roncsokat látva
előkerült a feltételezett sofőr, egyetlen korcolás nélkül – a fer-
fit Stefan Erikssonnak hívták. Az ittas vezetés vádjának felme-
rülése után Eriksson azzal védekezett, hogy ő csak mint utas
volt az autóban, a valódi mögött más út – valamikor akkor
omlott össze, mikor a légszűrőn túli vármagok DNS elem-
zésének eredménye a rendőrség kezébe került.

Az események inentől fogva olyan sebességbe kapcsol-
tak, mint az Enzo a végzetes pillanatot megelőző másodperceiben.
A média, a legnagyobb amerikai televíziós csatornák azon-
mód felkapták az esetet. Mint később kiderült, az Enzo nem is
Eriksson, hanem egy bank tulajdonában állt, mivel Eriksson
nem fizette a részleteket. A 3,6 millió dolláros otthon garázsá-
ban parkoló másik Enzo és McLaren is brit pénzintézeteké volt,
Eriksson gyakorlatilag ellopta és Amerikába csempészte őket –
mindezt akkor, amikor a szeptember 11-én történtek után még
azért is riasztották a rendőrséget, ha valaki egy körörmé-
szelével a táskájában akart repülni utáni.

UTÓREKZGÉSEK

Nem csak Eriksson, de Freer is rács mögött került – előbbi szé-
mely 14 évi börtönbüntetésnek nézett elébe, ha az ellene fel-
hozott kétfajta vádat helytállóknak találja a bíróság. Eriksson
végül vádalkut követett az ügyessel – kétrésbeli siklásztás és az
illegális legyvertartás vádjait elismerve alig három évi letöl-
tendő börtönbüntetését kezdte meg 2006 decembereiben, ám jó
magaviselettel idén már szabadulhat. Büntetésre, Freer Erik-
sson villájában megtalált .44-es Magnum tárvénytelen megvá-
sárlásának vádjával kellett volna, hogy szembe nézzen, de a vá-
demelés történt meg – ennek ellenére yachting és bel-áiri re-
zidenciája a botrány kirobbanása után eladósorba került.

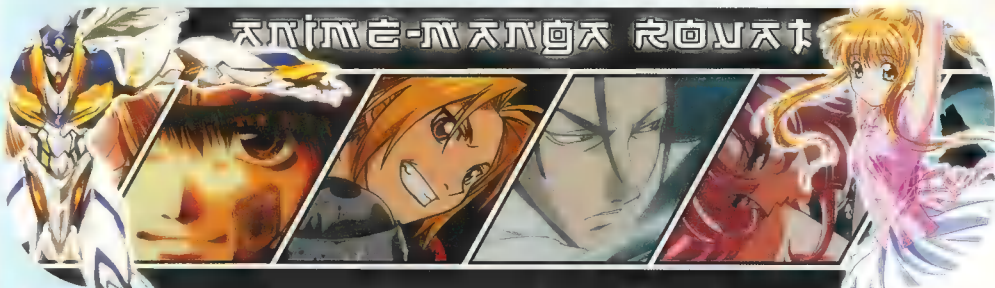
A Gizmondo két kontinensen átvett zűrés pénzügyi tranzak-
ciót mind a mai napig nem kerültek felgárgyálításra – 2006
februárjában a legfelsőbb bíróság a David Rubin & Partners
könyvelőcéget bízta meg a vállalat átvilágításával. A nyomozás
nem jutott incidens végére, olyan sok személy, számla
szankció köthető a Gizmondóhoz, hogy nem állapítható meg,
pontosan ki is a feladás az esetleges pénzmossá vagy siklásztás
vádjapont kapcsán, ráadásul az alapítók és a későbbi bevet-
tel teljes hányszor elint: minden bizonyíték offshore számlá-
kon átvittatva került ismeretlenek kezébe az a hatalmas pénz-
mennyiség, melyet a Gizmondo befektetéstől sikerült kicsi-
sholni. Bár pontos számadatok nem válnak publikussá, az biztos, hogy
a Gizmondo naponta 500 font vesztéséig könnyelt el mű-
ködésének rövid évei alatt. A vezetőség megkésztetileg 6,6 mil-
lió fontot emelt ki a kasszából alig kilenc hónap során, plusz au-
tótízim címén 2 millió font tövazott még a széféből.

A Gizmondo története napjant szövénnyes, iktázatos és iz-
galmas – remek példája annak, hogy hogyan képes egy bün-
szövetkezet megteleléssel ilyen rövid idő alatt ekkora vo-
gyonra szert tenni.

A Gizmondo mint gép volt esélyes a sikerre, de a hát-
térben lezajlott eseményeket látva után talán meg-
lepő, hogy miért tűnt el a színpadról a cég igéretes masina
alig pár hónap leforgása alatt.

Wilson





Bevezető – samurájok

Rovatunk mostani részében picit belekóstolunk Japán egyik legnagyobb történelmi és kulturális büszkeségébe, és ennek megfelelően olyan történeteket mutatunk be nektek, melyek fűszereplői a legendás samurájok. Mivel a témának csak a felszínét kapargatjuk meg, így a nem is annyira távoli jövőben várható még hasonló darabok bemutatása. Ráadásul mostanában tényleg eleget foglalkozunk az animékkel, ezért a jövő hónapban teszünk egy komoly kitérőt a mangák világába is.



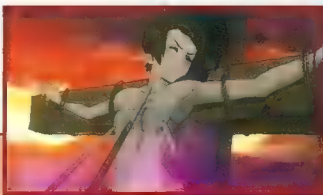
PEACE MAKER KUROGANE

Ahhoz, hogy megértjük a Peace Maker Kurogane (és ezzel párhuzamosan a Kenshin) történetét, egy kis történelemlecke következik – a Meiji restauráció. Azt ugyebár mindenki tudja, hogy a XIX. század közepéig Japán igazán érdekes gazdasági és társadalmi rendszerrel rendelkezett. A legbőbb hatalom (ellentétben a Montesquieu által sugallt formula) a Shogun kezében összpontosult, a százezer híján két milliárdnyi samuráj követséges helyzete (egyedülként rendelkeztek a fegyverviselés jogával, ráadásul fix magas fizetéssel rendelkeztek, mely hatalmas teher volt az állam számára) a külföldi példákat szem előtt tartva lassan tarthatatlanná kezdett válni. A Saigo Takamori (Satsuma klán) és Kido Tokyoshi (Choshu) által alapított katonai és politikai szövetség tetteit a „Meiji restauráció”-ként ismerjük. A történet egyszerű: katonai győzelmek követően a szövetség (előkön a fiatal császárral, Mutsuhito-val, aki később Meiji néven ismerünk) teljesen megreformálta Japán felelősségi, véget vetve a Tokugava-sügundus uralmának, a feudalizmusnak, és egy gazdaságilag is versenyképes nemzet alapjait rakták le ezekben a XIX. század végén. Ennek a reformnak legnagyobb „vesztése” a samurájok voltak: idők gyorsan meg kellett szabadulni. Először az olyan privilégiumoktól fosztották meg őket, mint a szabad fegyverviselés joga (nem hordhatott szabadon fegyverüket, ráadásul az új törvények minden fiatalot hadkötelezőssé minősítettek, ezzel gyengyelve a samurájok katonai jelentőségét is), amit természetesen sokan nem néztekhetek tényleg. Egy hatalmas felkelés kezdődött, mely a régi rendszer megtartásáért küzdő samurájok vezettek, a felkelés ellen pedig a Tokió rendfenntartó erőt (közülük sokan maguk is samurájok) és az új katonaság küzdött, végül sikeresen leverve azt.

A Peace Maker Kurogane valamikor a Meiji restauráció előtt kezdődik, és egy Kyoto-i rendfenntartó erő, a Shinsengumi áll főszerepben (az a Shinsengumi, melyek vezetője, Hijikata Toshizo később a fent említett lázadás élére áll

majd). Főhősünk Ichimura Tetsunosuke, kinek szüleit egy ismeretlen samuráj kegyetlenül meggyilkolta, és a bosszú érdekében minél erősebbé akar válni – ezért szeretne hát csatlakozni a Shinsengumihoz. Nem rendelkezik túl komoly fegyverforgatási ismeretekkel, de a szerencsének (és egy-két jóakarójának) köszönhetően végül bekerül a szervezetbe. A történet egy csapat profi samuráj, ninja és oktató sorsát mutatja be – aztán szépen lassan feltűnik a horizonton az ellenséges brigád, Tetsu megtanulja, mit jelent a Shinsengumihoz tartozni –, mindezt egy remek történelemlecke keretében, a mostani idők egy leglátványosabb animéjében. A sorozatnak két erősege van. Az első a harcosok életmódjának remek bemutatása: a vidám, relaxált idők intenzív és fájdalmas pillanatok követik, a bajtársak elvesztése vagy a haláltól való félelem néha még a legerősebb ember lelkét is megtöri előbb-utóbb. A második erősség természetesen a vizuális terep: dinamikus, látványos és remekül megkomponált csatajeleneteket láthatunk, és végre nem csak a samurájok, hanem a környezetben élő emberek is a középben. Bár ezek a harcok ritkák, annál inkább megmaradnak emlékeztetőnkben – különösen a végjáték eseményei. A lélektani és vizuális érdemek mellett nem feledkezhetünk meg arról, hogy a Shinsengumi tagjai valós történelmi személyek voltak: a mindig mosolygós hőshővér akar Okita Souji, a Démon néven elhíressült, a harcmezőn könyörtelen Hijikata Toshizo tényleg első legendák voltak, tetteikről még szörnyű (Hijikata Toshizo Shiro no Kiseki, Kenshin) is feldagadott, japánban pedig még széles rajongói klubokkal rendelkeznek, a külföldi és hazai cosplay-eken pedig rendre feltűnik egy-egy shinsengumisi, a jól ismert kék-fekete ruhában. A PMK eredetileg mangaként jelent meg, két százból (Shinsengumi Immon Peace Maker, és Peace Maker Kurogane), az alkotó Chitose Nao, aki bár még viszonylag fiatal, mégis elképesztően szépen rajzol – pár éven belül a mangaközpontban vélhetően ültöként rogyog majd.





SAMURAI CHAMPOO

Aki ismeri Shinichiro Watanabe munkásságát (Cowboy Bebop, Animatrix – Detective Story, Kid's Story, és elemzünk darabja, a Champloo), az tudja, mit várhat tőle: újszerű megközelítést, merész paródiákat, fiatalos lendületet animéket. A sorba tökéletesen beillik a Samurai Champloo, melynek receptje hihetetlen géniusz jelenlétét bizonyítja. Hogyan épül fel az SC költői? Vagy egy klasszikus, Edo korabeli díszletet, kever hozzá gainji (külföldi) szamuráj, napraforgó illatú hűsük után kajától fiatal lánykától, hip-hop zenét, és miután ezt jól megkeverted, tegyél hozzá modern utcai kultúrát – végül izléseken szór meg a modern és a történelmi társadalomkritikával, és egy kevés tabunak számító téma bemutatásával. Izgalmasan hangzik, mert az is, ennek bizonyítékát bármelyik epizód megtekintésével megkaphatjuk. Hőseink? Három szereplő, melyek közül kettő szamuráj, de nem a konzervatív fajtából: Mugen akrobatikus stílusa nehezen nevezhető tradicionálisnak, hisz megjelenése (fehér bőr, szemüveg) pedig önmagában elegendő kirívó ahhoz, hogy ne lehessen klasszikus harcosként tekinteni rá. A harmadik szereplőnk Fuu, a bájos de kissé buta hölgy, aki egy igérettel magához köti a harcost, arra „kötöztetve” őket, hogy kövessék egy különleges szamu-

rój keresésében. Az epizódok nagyon laza szálakkal kötődnek egymáshoz: az első epizód egy felpörgéssel sorozatot ígér, de később ki kell ábrándulnunk: itt minden rész egy különálló kis történetet dolgoz fel (kivételek, mint mindig, természetesen itt is akadnak). Ezzel egyébként nincs semmi gond, ezek a mini-történetek ugyanis remekül szuperálnak, nézzünk is egy példát. Alapszituáció: a trió kifogyott a pénzből, és roppant éhesek. A faluban, ahol elhaladtak, éppen verseny tartanak: ki tud több rizst magába lötni egyszerre? Az éhségre ez remek megoldás, már csak a pénz kell megszerezni – csak zalogba kell adni érte Jin kardját. Jól látni, pár perc alatt mennyi anakronisztikus elemet és abszurditást sikerült belezúzni a szériába: ebben a korban az éhezés komoly probléma volt, senkinek nem fordult meg a fejében, hogy ilyen versenyeket szervezzene, az pedig csak hab a tortán, hogy egy igazi harcos soha nem adná zalogba a fegyverét (Kill Bill, anyone?). De vannak itt ennél extrémebb dolgok is: rapperek, graffitisek, modern művészet, lámpa kapó cannabis-ültetvények – ugye meredeknek hangzik? A merészebb témákat (és most nem szintizán vigjátékokra kell gondolni, az SC ugyanis nem az) kedvelőknél kihagyhatatlan darab.

SAMURAI 7

És ha már a „konzervatív” megközelítést ellenezzük is Samurai Champloo esetében, következzen egy olyan anime, melynek eredetét, a Hét Szamuráját ha máshonnan nem is, de a nyugati feldolgozásból, a Hét Mesterlövészektől jól ismerhetjük. A gonosz banditák évtől-évre lejjönnek a hegyekből, és a védtelen falvak lakóitól rendszeresen begyűjtik a megtermelt javak nagyjait. A faluban természetesen megelégedik ezt, és úgy döntenek, hogy valamilyen úton-módon segítséget kell szerezni. Elküldik hát a falu követét, hogy szamurájokat hozzon, kik felszabadítják őket a banditák uralma alól. Ez eddig a klasszikus történet, és most jöjjenek a csavarok. Ahogy azt tették a Gonkutsuo esetén is, a sorozat készítői most is helyezték egy jókora csavart a történetbe, ugyanis egy klasszikus steampunk környezetbe helyezték a történetet. Csatahajók, óriási robotok, megalopoliszok – de persze jelen vannak a szamurájok is maguk régi, jól megszokott formájukban is. Ez alól egyetlen kivétel a hatalom bűbáma, Kikuchiyo: a hirtelen haragú szamuráj hatalma útjára ostromokat diktálnak fel és csatákat tűznek szét, de figuráit csak kevesen veszik komolyan. A szereplőgárda egyébként roppant jellegzetesre si-

keredett. Van, aki trükkjeivel szórakoztatja a népet, ezzel keresve megélhetését, de van olyan is, aki csak a banditák szolgálatából szegődik át, Kambai (a frissiben verbuvált banda sokat megélt vezetését) erejét látva. A sorozat a steampunk megközelítést ellentéte a klasszikus zenei megközelítést alkalmazza, a Utolsó Szamuráj vagy bármelyik idevágó játékban is hallott jellegzetes muzsikák szolgálnak remek aláfestést a képernyőn zajló utkáztetések számára. Az egész sorozat huszonhat epizódból áll, és bár a második szezon vizuálisában valami értelmű minőségi visszaesés tapasztalható, azért az összehalás még mindig bámulatos. A legelső részben például Kambai egy magya száll szembe vagy két hadosztálynal csatájával, roppant látványos összehatást produkálva – de a későbbi csatájelenetek is mind-mind kellőképpen meggyőzően hatnak. Kicsit utánajárunk ennek, és kiderül, hogy a sorozat az egyik legnagyobb költségvetésű szériák egyike, egy-egy rész elkészítése harminckét és fél millió yenbe (megközelítőleg 45-50 millió forint) került, ami az anime piac egyre jobban megfigyelhető szanvedését tekintve kiemelkedő összeg.

Oldem



RETRO RÖVFI

CASTLEVANIA: A FESZÜLET SEM ELÉG...



A múlt hónapban kalandos szellemkastély-kirándulásra indultunk a vámpírvadász Belmont család és a lelkes követői Drakula gróf lengerei, aki már időtlen idők óta rémisztgeti a jobb sorsra érdemes transzvániai lelkeket. A csattogó szellemvasút lerobbant, a kerekek most azonban ismeretlen utakra téved: júniusban a kevésbé ismert Castlevania történetekbe pillantunk bele, melyeknek megjelenésüket követően nem jutott akkora népszerűség, hogy bepillanék a sorozat igazán híres alapállásai közé, azonban mégis megérdemlik azt, hogy érdemesen foglalkozzunk velük.

A 2001. május 24-én (JAP) újrát indított Castlevania Chronicles is ilyen. Az eredetileg Akumajo Nendai-ki: Akumajo Dracula (szabad fordításban: Demon Castle Chronicle: Demon Castle Dracula) címen debütált, PlayStation 1-et becélt az epizódot az 1993-as Sharp X68000 típusú számítógépre készült Akumajo Dracula feljavított és kibővített remake (hiszen az eredeti NES-es epizód alapján készült) újabb újrarendelése. Bár a két játék történetileg egy és ugyanaz, a játékmotornak számos olyan változtatást eszközöltek a fejlesztők, ami miatt a Chronicles terjedelmesebb, komolyabb és több kihívást tartogató produkciómá fejlődött.

A történet, amelyben Drakula 1691-es feledése, majd a transzvániai Belmont család harca elevenedik meg, mit sem változott: So-lejyu Belmont leszámolójától felélt a vámpírvadász hűségét és vállán a Vampire Killer ostorral elindul, hogy megmentsen Európát a fenyegető veszély elől. A remake verziók bevezető képsorai szóróláncra ugyanazt a történetet mesélik el, a Start lenyomását követően azonban teljesen más kép tárul a játékos elé.

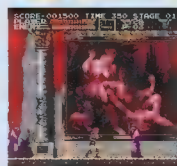
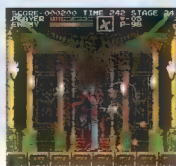
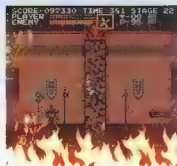
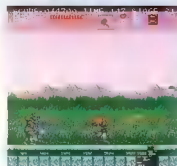
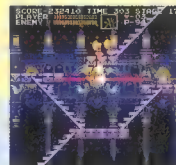
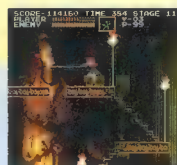
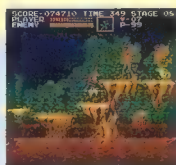
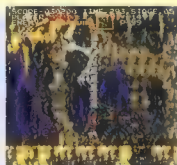
Akumajo Dracula X68000. Először is, mivel az egy remake, ezért nyilvánvaló, hogy első körben grafikai tisztaújrán és csiszoláson esett át a játék. A nagyobb felbontásból származó képváltozás ugyanígy pozitív fokozó tényezőként van jelen, mint a részletesebb textúra elemek, vagy a színeiből képi világ – az azonban már első blikkre is nyilvánvaló, hogy a Sharp verzió egy jóval tartalmasabb, totálisan feljavított-átalakított kiadás. Az előbbi ismert helyszínek, szobák, tárgyak mind ugyanígy ott vannak a megadott helyen, csak épp újracsiszolt, teljesen új játékos séjtelés felállításban. Ahogy az lenni szokott az újrarendelések esetében, itt is megpróbáltuk minél jobban kiterjeszteni a játékmotort adta lehetőségeket: a régi helyszínek mellé teljesen újakat terveztek, amik az eredeti labirintuszrendszerbe beépítve teljesen megváltoztatták azok telepítését és bejárhatóságát. Az újítás a fegyvereknek területén sem szenvedett kárt: bár a Sharp verzió az eredeti Castlevania összes tárgyat, fegyvereket használható eszközét felvonultatja, újakat is fel tudott mutatni – főként kiadt a Lorelei, amely az szívet csértébe hal energiával is képes volt visszatéríteni. Az élethetőség környezeti egyenértékű jóval nehezebbre sikerült eldöntélné, de ez a módosított játékmotornak határozottan köszönhetően egyáltalán nem vált kárára. Ha kicsit komolyabban belemertünk a játékba, számos ponton láthatóvá válik az őssel való rokonság: az eredeti Castlevania-hoz hasonlóan, ha az adott játékos megfelelő pontszámra várokoztatik a karaktert, itt is szerezhetünk rejtett és titkos tárgyakat, szívet, sőt! Akár az élethetőség értékét is növelhetjük! Ezzel az opcionális

lehetőséggel a Sharp verzió kivül csak és kizárólag a szintén japánul készült Akumajo Dracula X Chi no Rondo PSI-es verziójának epizód rendelték – már annyiban leírás, a fő történeti szálba beépíthető sorozattól van szó. Szintén áruházi jellegű a 8 bites klasszikusokra jellemző multiple loop is: a dőcejében csak annyit jelent, hogy ha egyszer sikerül végigjátszani a történetet, rögtön újrakezeshető a kaland, csak épp nehezebb pályaszakaszokon, új, problémásabb, és nagyobb kihívást jelentő ellenfelekkel együtt. A Sharp verzió jellegzetessége, hogy nem pusztán nehéz, hanem kegyetlenül nehéz kihívás elé állítja a játékos, ha a fenntartó leírások kíván belpillére – igaz, meg is háláljuk, hiszen másodikra nekifutásra néhány olyan mozzanattal is találkozhatunk, amellyel eredetileg nem: jó példa erre a 18-as szinten található Simon Belmont jelenség, ahol a háttérben található tükörben felbukkan a idősébe Belmont, rajzfilmszerű megvalósításban, szívet pátéfkéve.

Castlevania Chronicles, alias Sharp X68000 2.0. A Sony PlayStation 1-re kiadott CD korong lényegében egy, a kor követelményeinek igazított változat, semmi több. Tartalmilag semmi! – tess hozzá ehhez, a komamis dolgok inkább csak a leányváltó feljavítás célját tüntet ki maguk elé. Az egyes felvonások közé látványos rendeltető ábrázoló animációkat szurkáltak be, a karakterek ábrázolását pedig a Castlevania: Symphony of the Night díszírti stílusában üdögölő Ayami Kajima-t kénált fel, aki főként a Belmont főhős, illetve a gonosz agresszor képében felbukkanó Dracula gróf ábrázolását volt felelős. A PSI-ben rejlő erő kiaknázásához modern effektekkel, részletegazdagabb megvalósítással látkék el a Chronicles-t, amelynek olyan leírásait a hangfelvétel, újra-komponálók a (már) CD minőségű muzsikái és biztonságos tések az átlagosan is nehezebb játékmotornak. A zenei előállításhez tartozik, hogy a legtöbb Sharp felvételhez megvált egy tracket is felkerült a lemeze, amik csak és kizárólag az Arrange Mode (ld. lentebb) alatt zendülnek fel a hangszórókból – azok közöttük jól, filmkomikusok által rögzített szintetikus dallam és karmény, technó beütésű potogás is.

Hogy a PSI inkarnáció is a magánok mondhatnasson valamit, Komamis összedobtak két kifejezetten a Chronicles-hoz kapcsolható játékmódot: egyik az „Arrange Mode” névű, gyűjtéshetős opció felvételrezté lehetősége, amely a teljesítmény függvényében galériák, látványtervekkel és artwork képekkel ajándékozza meg a játékos, míg a 2-es Attack esetében az idővel lehet versenyi fúni, játékos, történeti, pályától, szintől függetlenül, csak és kizárólag a topilítás helyezésért csértébe.

Bár mindkét verzió jeleskedik a pozitívumokban, van néhány feltehető élethetőség különbség közöttük, amiről a hang feltehető, ilyen pl. az, hogy míg a Sharp remake a CPU szűk keresztmetszetei miatt meglehetősen hosszú ideig tölt a bossfightok előtt, addig a PSI szinte pillanatok alatt végzi el ezt a mozzanatot. Mivel a Chronicles lényegében az X68000-es kód direkt feljavítása, ezért tartalmaz néhány olyan programozási technika málozt, ami csak puritán módok kereténél olvasható. Tudvalegy, hogy a PSI a készült verzió néhol szinkronizációs gondokkal küszködött: mivel a kizárólag az X68000-es CPU-ra készült, ezért a Sharp PC beépített



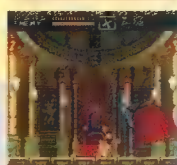
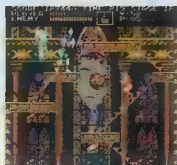
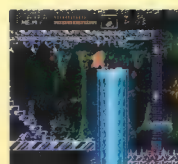
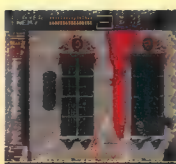
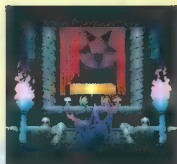
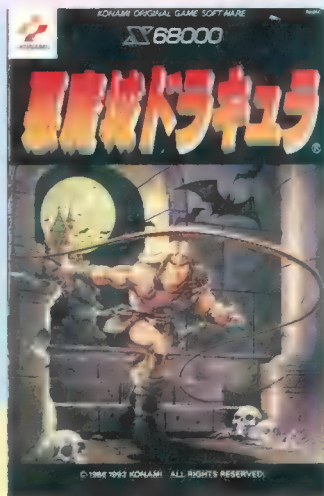


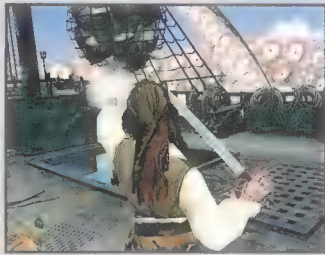
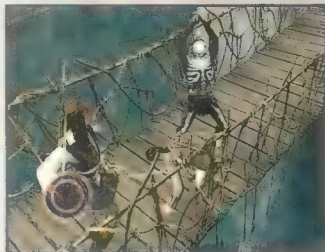
idő- és dátumparamétereit használja a logikai feladványok generálásához és a korrekci megjelenéséhez. Ez a jelenség jól megfigyelhető a 15-ös szinten jelenkező bossfight alkalmával, ugyanis a koronyára aktuális ideje a Shoryu idő és szinkronizáció alapján képződik le. Nincs ez másképp a 21-es szinten jelenkező festménnyel sem, amely a négy évszázad valamelyikét ábrázolja a játék alatt, a rendszer aktuális dátumának megfelelően. A PlayStation bekapcsolásakor a korrekci megjelenés érdekében köztéved pontos idő beállítását mindig csak manuálisan lehet elvégezni – ehhez azonban szükségeltetik a hírkész Extra Option menü, ami viszont csak az ismert „Konami Code” beállításával válik elérhetővé. Aprócska feature ez, ami az átlagos szemnek talán fel sem tűnik, de az igazi Castlevania mesterek számára elengedhetetlen.

Bár a Demon Castle Chronicle: Demon Castle Dracula soha nem jelent meg európai és amerikai körökben hivatalosan, a PS1-es Castlevania Chronicles igyekezett betölteni ezt a űrt és némiképp kárpótolni a világ többi pontján eldőlő Castlevania rajongókat. Érdekes, hogy a Konami a vámpírvadász legendával kapcsolatosan nem követte a korbárral megmaradt „cenzúrázzuk élvezhetetlenné” elveket, így szereződött sikerült eredeti állapotában végig követni a Belmont család krónikáit, sőt! A legjobb hatás érdekében kijavították a japán verzió hiányosságait és hibáit, ráadásul extra tartalmakat is felcsúfoltak a korongra. Ilyen volt pl. az USA és PAL régióban felhúszkolt Koji Igarashi interjú, illetve az Anyami Kojima kezei által készült Chronicles and Castlevania: Symphony III the Night artwork galéria is – igaz, a Succubust bemutató rajz cenzúrázásra került, mivel a karaktert félmeztelen nővel hasonlítottak. [A galéria egyes képei a Symphony Suga Sakumi információkban is megtalálhatóak.]. Ezzel azonban még nem merül ki a változtatások sora: a későbbi kiadásokban a játék már a Drakulával történő boss-harc előtt is menteni enged, amely igazán pozitív feature, mivel a játék főellenségével vívott csata nehézsége sokszor sodorta a játékosokat az idegösszeomlás szélére.

Bár a Belmont család még napjainkban is az örök és elpusztíthatatlan Drakula gróf megsemmisítéséért küzd, a közelmúlt Castlevania epizódjai epikus tartalmukkal, eltérő irányzatokkal olyanra vagy rést képeznek a régmúlt nagy klasszikusai között, hogy ildom betámi a két frakció között főlángó szakadékokat. A küldetés teljesítéséhez a következő alkalommal igazi ritkaságokat veszünk górcső alá, amely a Castlevania jelenség humorosabb oldaláról, cameojairól, vagy épp a fejlesztés közben történt epizódokról igyekszik lerántani a leplet. Addig is: Stay Tuned!

Slinger
slinger@576.hu





„A KONCEPCIÓ”

A Pirates of the Caribbean saga hihetetlen nagy tettet vitt véghez: legeslegújabbkori történelmünkben volt képes intézményesülni, ami szinte példa nélkül áll. Olyan eposzokkal került egy lapra, mint A Gyűrűk Ura, ■ Star Wars, ■ Harry Potter vagy a Csodálatos Pókember, és szembeállít, hogy azoktól eltérően, „ánerőből”. Azaz nincsen művészeti remény vagy képregény mögötte, ■ sokéves kultuszencia. Egyszerűen ■ semmiből hajózott közénk, és mindenkit leágyazott. Más kérdés, hogy a legendává váláshoz gondolom több kell egy pusztán szórakoztató mesénél, és több mutatót bevétel rekordnál, bár ezt úgysem én, hanem az idő fogja eldönteni. Egyébként meg kit érdekel, ennél százszorta fröppanszabb és milliószor innovatívabb bevezetéssel szerettem volna kíváncsítani a sokat tengerisre, de „a koncepció” értelmében most kizárólag a játékok PlayStation 2 verziójáról fogok írni. Filmes élménybeszámoló, a vele való kapcsolódási pontok, érdekességek, poénok,

sztorik, pletykák, Anetka bugyija és kokainsüti Krisz partján keresendők. Ennek szellemében apámról szót eszmefutatom, aki echte olyan, mint egy kalózkapitány, itt nem kap helyt, a gyarló emberi emlékezetéről írt esszém sem teszem közzé, ahogy a műtárgygyógyítók finánciális nehézségeinek okait sem firtatom. Majd ■ Krisz. Mindennél mi sokkal érdekesezőbb utazást teszünk a képzelet sikamos hátán, besvagy vezérrelt kalózárkán, karibi passzétázzal szeszélyes ölen, verszomjas tengeri kajtekos hullámán. Ha jobban belegondolok, a köllészet, a pátozás, a líra sem kell, ■ egy nagyon egyszerű, és onnál is prázább játék. Igazi kartalom, és a maradandóság kiellen horizonton való feltűnésének legcsekélyebb reménye nélkül.

PIRÁTOK

Ismeritek ■ viccet a kalóztól ■ másnabokoról és a teknősről? Ha nem, kár, mert a koncepció miatt most ■ fér bele, de majd a Krisz úgys elűti. Ellenben bizonyára akad köztetek, aki olvasta

a kerek esztendővel ezelőtti publikációt az előző epizódról, a POTC: Legend of Jack Sparrow címűről. Statisztikailag ■ sem kizárt, hogy rá emlékezők is vannak soraitokban (hogy hányzék most az ■ esztél), és persze annak lehetőségét sem vettem ki teljes bizonyossággal el, hogy fehér hallók birtokolják is ■ kalandot. Az ő kedvükért egy vasalt ládát ■ bakánhoz láncolva karam tisztelgésre lendítve a habok léts ugram és mendam a víz alatt – így más ■ érti –, hogy azbt Ashi Wahrld's Endr nembr-csahkr megghrthrti ahz ehlrdő áhrbáhrckahrsáhráhrnakh léhr-cáhr, dehr táhrán magashasáhráhr ■ szöghelbl áztr, ih-gahhz, nemlr shorkáhrtr. Miután azonban oxigén nélkül elpusztulok, és ■ víz alatt beszédnek sincs sok alja, leszaggatom a láncot, a kincselsádt ■ taposztalt kalózkok gondjaira bízom, boldogulának egyedül, én a felszínre török. Lángoló tüdővel sipalom: egyetlen ponton kaphat elődjétől léket az AWE: nincs kooperatív mód, két játékos csupán bugyuta csőtekben szállhat síkra egymás életéért – mindkét értelemben véve. Rövid tengeri lengődés után felvettem magam az újonck fregattjára, ahol mindjárt kar-

Disney PIRATES of the CARIBBEAN AT WORLD'S END



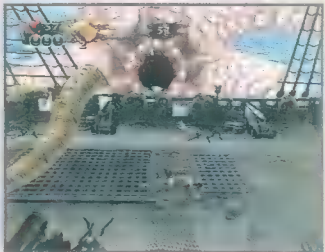
pitányá tesznek, a hídra állak, onnan kiálom: irány a Karib-tenger! Kitalálnék mást is, de koncepció költi a pofám. Elmesélném például az igazságot utazást kívülről-hegyre, mely négy-régen kezdődött, még a 8 bites óceánon, és átvált egy egész kolozs-generációra. Szóval az a régmúlt legendának még a labzárcsontja is, mint a mostaninak a koponyája és ezt nem az ellátóhálózat mondhatja velem, hanem középszerűség ellenzése. A kolozsodas fogalma olyan dolog, ami, ha jobban belegondolok, nem most került kifejtésre.

A főmenüben kezdetben irányítunkat csupán a Story-ra állítjuk, mely úgy vezeti lezárta, hogy a bőrtől megfogunk Jack-et, elsajátítva időközben az irányítás forrását, ám az közel sem oly csavaros, mint Sparrow észjárása. Nincs ugrás, de egyáltalán, nincs ügyességük bukfenek, sem logikai bifang, sem tárgyhasználat, csak harcoszat. Túl sokat sejtető szót használom, helyesbíték, nincs más csak csapkodás. X kicsit, Négyzet nagyot üt, Kör megragad, kombinációjuk kombó, L1 védekezik, R1 lövi, bombát, egylovét, kaját használ. Nekem általánosságban sokkal kevesebb kifogásom van a túl egyszerű, mint a túl bonyolult irányítási rendszer ellen, amennyiben az funkcionálisan indokolt és a magam után válogatni egyáltalán megengedő, ahogyan tesszi iltén. Az előző résznél azért mindenképpen kiforrottabb, így nem a harmadik, hanem a hetedik pályán unjuk csak meg. A kardozás csapóvonalon elbven jó, mely szerint a hatékonyság érdekében védekezésből kell kiindulni, ráadásul ez egyenes is van megoldva, te csak tartasz a gombod, embeved viszont trükkösen szasszálk, cselez, félreátni, visszalök, néha úgy, hogy a körülötted állók egyből szedik. Az animátor-evezőzők jó munkát végeztek, csak egy keveset, ahogy a programozók és pályadizájnerek fedelteszti is. Fő baj, hogy mind a mozgásokat, mind a feladatokat tekintve kevés elem alkotja a repertoárt, a kalozbuzsa felig üres. Másképpen szöve a vitorla nem bomlik ki, a teknő nem szel a habokat, néhány csomó-vánzórcsopán. A kormányos azonban jó. A történet egyenes kanyargó, kéz a kézben a film forgatókönyvével, még-hozza a 2. és 3. részi egybeolvas. A játéknak legnagyobb erőssége az elcsúszó hangulat, amit láthatóan szándékosan sodort a filmhez közel. A legjobban bűnbak kaloz életre kell, s ezt Jack igen stílusosan testjeszti is. A többi karakter is rendben van: Will sármos is és fenégyerek is, Barbossa maga a megles-



tesült kaloz, azonban Elizabeth... meg hát de hát nem is tudom. Tőprengtem, hogy miért én vagyok az egyetlen, akinek nem tesznek a hűség hulláma - Talán aránytérlet se kellene nekem! - de nem jöttem rá azonnal semmire, hogy minden ember hülye, de ez már koncepcióatlanság. A lényeg, hogy ez a nagy karakter a fejtejtésben irányításra kerül (végigjártás után minden megnyitással mehetünk pályánként), miután viszont a mozgáskészletük egyformább, mint egy szórás kalozpopsi jobb és bal fele, kiábrándult, pláne, ha magad elé is képzeld. A mozgárgúgy elcsúsz - remélem elszakadt már a popsi metatörtélettől - de nem szűn meg az, a cél eljött felül, valahol az polipoll való csúszást követően, helyepotynat az óceánba.

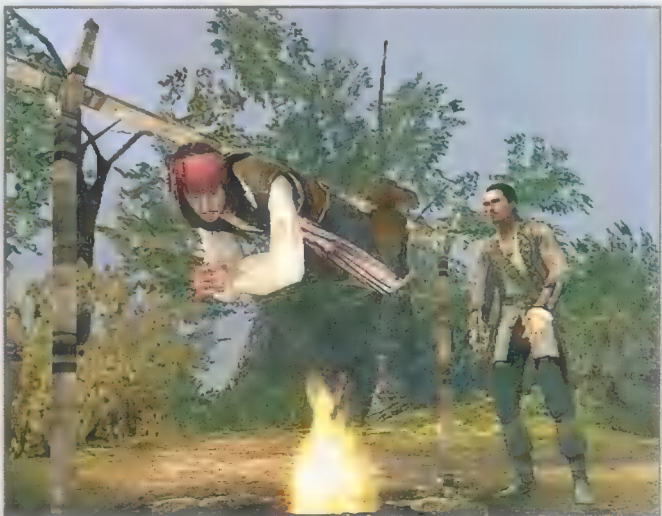
A pályák rövid, imogme szintű végpéjelenetek után kapjuk kézhez az irányítást, majd a rögzített kórnarok hálóz szobáról szobára, képernyőről képernyőre járunk és mindenütt kúpnak csapjuk az ellent, addig nem is mehetünk tovább, míg fel nem trancsroztuk mindet. Néha nagyobb kaliberről rosszkaró állja utunkat, de még az igazi föléllenségekkel való párbaj sem okoz nehézséggel - folyvást védekezni kell és abból kontrollálni, meg tudunk becsúszni. A felgátló szögök között van kínai kaloz, szingapúri kaloz, halott kaloz és kaloz kaloz - mintha csak a Tetel piacon válogatnánk a krumplit. A föléllendékek szintén egyzikkik, a csopos tintahalon kívül nincs is namkardozás utákezt. Tizenkét pályá váro, hogy végigjártásunk után, mint hullám a fedelzetten vihar idején. Egy-két delátun erre bőven elég. Vannak köztük olyanok, melyek a filmből ismerősök, és vannak, ameklyek nem. Közös bennük, hogy a lineáris szerkesztés eluraltja őket, de fakultatívan vállalkozni almisszálk is hárnyk alatt, amedl is inkább, mert két új játékmóddal és egy vődör hárnyk újratel nyerhetünk általuk. Legelőtebbes mellékzárók a városoknál vállalt-hat apróbb szolgáltatók, üzenet továbbítás, körözési plakátok letakarítás, a kaloz szindli (a szindli nevei játék dobókockás változata) és a kaloz póker (a texas hold'em irányt elnevezésű hallottam meg). Az egyhangúságot nem tőrték meg, de legalább más sikra terelik. A kisúe unalmas harckokat és játékménetet a játékkész a Jackonism konstruktumát próbálják feltáborni. Jól ismert reflexnyomós betétek ezek, ahol látványos, a filmből-fekhez hasonlító celebtvissorok vtelezhetők ki könnyedén. Ezeknél bizonyos helyeken ám okciógomb egyszeri lenyomása eredményez továbbjutást, animációit. A játéknak elhaladznia nem le-



het, az energia elfogyása, vagy egy objektiva [pl. egy társ életben tartása] kudarcra esetén az adott szektort kell csupán léteit minden következménytel mentes. Az almisszálk között a már említettek túl olyanokat is találai, mint adott számú cimbro bírói végzés nélkül való raborsz álló felmentése, egy medál darabjainak megfoglalása, adott kombó kivételése, szákmány-szerzés határátéken felül. A pénzhez ellenség élete árán, és vandalizmussal juthatunk a távolról ható fegyverekhez ugyanígy. Ezek használata, továbbá a harci stílusunk, és a legyilkolt ellenfelek száma a hírhedség mutatóját árgébi. A pálya végi, pont-számban összegezett értékelésen kívül ennek szerepe nincs. Illi jutalmakkal gyarapodunk, a két játékos által is vehető Challenge módhoz érdemlünk karakért, kardot, falodat. A feladat alatt x számú ember lemeszárása vagy y darabból álló láncolatok bevitale értendő. A később megnyitó Dual mód a párbajok színteré. A főmenüből elérhető rejtekhegyen megnézhetjük, mink van és mihez kell még teljesíteni mit. Szerettem volna itt egy brutális jó pontot elszám, de egy bizonyos koncepció kötötte a kezem. Se-baj, hívd Krízst! Mi ehelyett összegeztünk.

A grafika motor egyezik a tavalyival, csupán a kivételések ötleteiben próbálják újat hozni, mint a szűrt fénynyalábok és porfelhők bevetése, vagy éppen a kettős kombinációkat, valamint jól működnek a döntött szögű és sinen mozgó kamrák megoldások. A hangok és effektek monotonan szürkelett, pontosabban észrevehetlene, a hangulatot semmilyen szinten nem felelnek. Ráadásul az eredeti szinkronhangok tavaly óta ellátnak. Néhány track a filmből ismerős lesz. A hangulat az, ami vízi a hajót, ám ellentétben, hogy optimális esetben milyen is lehetne, rögtön imbolyogni kezd az egész. A tavalyinál az AWE több: apró ötletek dobják fel, csinosították, játékszerbátétték, a történetvezetésében a film által kellett hulláma csúszóltatni. A tavalyinál az AWE kevesebb: csak egy játékos a történetben, a kevesebb is kevesebb mozdulat, önműködő upgrade rendszer, nem adnak neki szórfelezták. Hajóirászt szenved, elcsúsz és pont ugyanott él el a tenger fenekén, ahol az előző rész. Záróképpén lenne egy történetben a kaszós hullámvasorról, de ezt majd a Krízis meséli el.

samatör
samu@576.hu





A FILMRŐL

Nagy film, mozit, DVD-t, illetve házimozit rajongóként talán nem meglepő, hogy leginkább a hollywoodi alkotások állnak hozzám legközelebb, bár tegyük hozzá, hogy igen széles az ízlésköröm. Ezen belül is egyik kedvenc stílusom a fantasy-kaland-akció egyveleg. Talán azért, mert gyermekkoromra emlékeztet, de lehet azért, mert ezek varázsolnak el mind a mai napig leginkább, ki tudja, de mindenesetre az olyan filmek, mint az Indiana Jones, Conan, Vadak ura, Gyűrűk ura, Harry Potter, Mámia, mindig is a gyengém voltak. Valamilyen oknál fogva az a stílus mégis mintha közelebb állna hozzám, mint a többi. Eppen ezért hatott rám olyan kellemes meglepetésként 2003-ban a *Fekete gyöngy* című kalandos fantasy. Nem vártam tőle túl sokat, egyszerűen csak beültem a párommal egy jó kis hollywoodi kalandkalandra, ezzel szemben pedig egy rendkívül akciós, humoros, és lendületes, igazi eredeti mozifilmre láttam, méghozzá remek színészekkel, köztük különösen Johnny Depp-pel. Mit is jelent kalandos lenni? Szabadság, kalandok, harak, kincs és rum, ki ne vágya ilyen életre! Úgy érzem a Disney névnyújtása szimplán kitalálást volt, melyet a saját partikj *Pirates of the Caribbean* látványossága ihletett, némi misztikummal fűszerezve.

A *Fekete Gyöngy* előzményét már talán mindenki ismeri. Megismerhetjük Jack Sparrow-t, a hírhedt kalózt, a részeges köpőt, akinek legendás hajóját és legénységét átvette Barbossa (Geoffrey Rush). A *Fekete Gyöngy* legénységét azonban barzamos átkos sújta. Miután elárulják Jack Sparrow-t, egy misztikus kincs megsemmisíti minden kalóz bűbáját, és mi egészen addig nem is válunk meg, míg a zsákmány minden darabját vissza nem kerül a kincseldobba, és véradózatot nem mutatnak fel. Megismerhetjük Will Turner (Orlando Bloom), a fiatal kovácsot és bátor harcost, aki bár nem sejt, de egy kalóz sarja, „Bocskor Bill” Turner fia. Ő volt az egyetlen, aki annak idején ellenkezett a lázadást Jack Sparrow ellen. Will titokban rajong a kormányzó lányért, Elizabeth Swann (Keira Knightley) kasszányért, aki még gyermekkorában kimentette a vízből Willt, és vele együtt a kincs egy darabját, egy medált. Csak évek később újó mindenkinél keresztes egymást, mikor Barbossa és legénysége medálutal elrabolja a lányt, és habár kezdetben nem rajongnak egymásért, Jack Sparrow Willt együtt a *Fekete gyöngy* nyomába ered.

A *Hallak kincsével* 2006-ban visszatért a legenda, a folytatás pedig rekordokat döntött a kasszában. A készítői annyira magabiztosok voltak, hogy 450 millió dolláros költségvetésből egyszerre forgattak le két részt, mely már pusztán a második rész bevételeivel is bőven megtérült. A sztori követve az első részt vonalát, de kissé más utat választott. Davey Jones és „Bocskor Bill” Turner felhíselés ártatlan volt, számos kalandban volt részünk, a film pedig talán még több humorral és látványos akcióval is bír, mint az elődje, ám összességében úgy érzem



mégsem érte el azt a színvonalat. Elvesztett a *Fekete Gyöngy* átkának misztikumát, ráadásul sokak bántóan leszinkronizálták a filmet, és Johnny Depp eredeti hangját még az igényes magyar szinkron sem tudta teljesen kárpótolni. Davey Jones hírdet kalóz, a legenda szerint szerelmé miatt vágotta ki annak idején szívéét, és csak 10 évente egyszer léphet a partra. Egykor üzletet kötött Jack Sparrow-val, aki így a *Fekete Gyöngy* kapitányává vált, és most Davey Jones be akarja hajítani adósságát, miszerint 100 éve kell letöltenie a lelkének a hajóján, így rászabadult egy borzalmas lengert szörnyet. A folytatások egyik legszebb vonása, hogy szinte minden ismertebb szereplő visszatért az első részből, még a két bugyuta őr is Port Royalból, akik a film elején eldumáltak Jack Sparrow-t. A második rész egyik legnagyobb meglepetése (**VIGYÁZAT SPOILER!**), mikor a film végén visszatér Barbossa, hiszen csak az tudja visszaszerezni a világ végéről a kasszán adósságot Jack Sparrow-t, aki egyszer már járt ott.

Most pedig, hogy az *A világ végén* bemutatójával kiteljesedett a trilógia, teljes képet kapunk az egész kalandvilágról, az egykori kalózkirálról, Kalipzós istennőről, és Davey Jones átkáról, és még sok mindent, valamint Lord Beckett-ről, aki az egész flottát újjá indítja, hogy elérje a kasszát a föld színeiről. Stílusra nem sokban különbözik a második résztől. Szinte minden egyes része profi, ám a rendezés valahogy megint nem az igazi, amiről talán sok felesleges elem lehet, ellenben lehet meg jól kuszának tünik, megérni azonban mindenképpen érdemes. Azt mondják Johnny Deppet nem a pénz érdekli, egy szerep elvállalásánál, sokkal inkább maga a személyiség, amit alakítania kell. Állítása szerint annak idején azért vállalta a szerepet, hogy meglepje gyermekét, és mivel egy nyilatkozatában abszolút nem zárkózott el a következő részek gondolatától, én ezt sokkal mérvadabbnak érzem, mint a készítői állítást, miszerint jelenleg még terveznek folytatást. Már csak azért is, mert Johnny Depp még soha korábban nem vállalt el semmilyen folytatást, de láthatóan Jack Sparrow karakterre nagyon szívhez közel, arról nem is beszélve, hogy a trilógia a kasszában is mekkora sikert aratott...

A JÁTÉKRÓL

Mivel Samu kolléga bevállalta, hogy alaposan (remélhetőleg tipikusan samatörős stílusban) kivessze a PS2-s verziót, engem illetett a megítélés feladata, hogy a filmről, és a nextgen verziók jellegzetességeiről írjak. Ehhez természetesen megírtam a párommal a filmet moziban, valamint játszotam mind a három verzióval. Megnéztem a nyugati kasszák értékeléseit is, és egyszerűen nem értem, hogy miért húzzák le a 3 verziót szinte mindenhol. Ennyire divatú vált volna, hogy film alapján készült adaptációkra csak közepes értékeléseket lehet adni?





Nekem egészen más jött le, ugyanis mind a három verzió **tehetszik**. Az alcímével ellentétben nem csak a harmadik rész **ményeit** dolgozta fel, hanem az előző részét is, vagyis nem kell játszani hozzá **■** előző évi részzel, ellenben a filmet érdemes előtte megnézni. A játék leghíbbá kardosokáról, kalandjairól, akcióiról, és az ismert helyszínek/jeleket bemutatásáról, és a jó öreg hátsók felvonulásátáról szól. Nem memék rá megesküdni, hogy igazom van, de fel véltem fedezni Johnny Depp és Orlando Bloom hangját is, ami nem is olyan elképzelhetetlen egy lencselt játéknál. Akármelyik verziót is nézem, mind három tele van Jack Sparrow-s humorról, misztikummal, valamint kalanddal, és úgy érzem **■** film hangulatát is sikerült elkopni. Nagyon tetszetek a "Jacksonis" előre megírt muris scriptjei is, ahol csak megfelelő gondbal kellett megynomi.

A sok-sok küzdelem mellett egy adott lineáris sztorivonalat követünk, de jó pár miniflatodót is teljesíthetünk, beleértve a különböző szerencsejátékokat **■** kiküldetés.

AHOGY A NINTENDO GONDOLJA

A PS2-es és a Wii-s verzió full ugyanazt a motort használja, és gyakorlatilag 100%-ban megegyezik a sztorival és feladatok jellege. Amiben többen nyúlj **■** Wii, az a valamivel élesebb grafika, hatékonyabb ékszíms, picivel szebb színek, és persze **■** teljes körű Wimate-os irányítás. PS2-n ezeket a háttereket szépen mondandó, és bár Wii-n sem tartom közepesnek, valamivel közelebb voltam volna tőle. Leginkább a karakterek kidolgozása lehetett volna még egy kicsivel komolyabb.

De a legfőbb jellegzetessége ennek **■** verzióknak nyilvánvalóan a Wimate. Balra-jobbra valamint fel-le mozgathatom, valamint egy-egy kombináció során előre is dőlhetek, a nunchuk fel-le rángatásával pedig megragadhatom az ellenfelet. Nem rossz móka, többé-kevésbé jól is működik, ám egy idő után elég fárasztónak érzem, és valahogy nem is olyan pontos, mint PS2-nél. Am néha elég kellemetlen bizonytalanság a harcok, és néha már tényleg olyan érzésem volt, mintha tényleg pont úgy sühantandó **■** kardot, mint ahogy a Wimate-ot is mozgatom. De persze még mindig ott vannak mindegyik verzióban a hajhajtás

török, valamint **■** egyszerű használatos mardályok, ha a kard már kevés lenne. Ezen kívül számos kamolyabb ellenfélnek akad egyéb segélye. Pélyán, pl. a kinnálkálkál Jack egy kökuszot hajt **■** legerősebb bennszült búrójára.

A HD VERZIÓ

Az igazán komoly nextgen (PS3/360/PS) verziók már erősen eltérnek **■** többiétől, de persze egyáltalán **■** a HD felbontás miatt. A sztori és a helyszínek néha eltérnek a két másik játéktól, sőt olykor teljesen más a pályák kialakítása. A grafika itt egészen lenyűgöző. Nem azért, mert olyan eget verő, hanem mert egyszerűen nem vártam volna tőle ilyen igényes munkát. Az évezretekben a szereplők már nagyon közel állnak az igazi színészekhez, a pályák pedig kifejezetten realisztikusak. És egyéztől jelenetektől kajak megkötései egy-egy pályánál a Gears of War szintjé, és ez nem túlzás! Nappal már nem annyira látványos, de még így is kb. **■** Oblivion szintjén van, persze nem akkora tereppel. Egyedül a sorra ismétlődő ellenfelek lettek kissé egyszerűen megrajzolva. További probléma, hogy mindig ugyanolyan mozognak, és idegesítő módon szinte mindegyik fazon furú szokásos, hogy két-három vágás után kifordul, és a hátsó mutatója nekünk, hogy lecsaphassuk.

Itt rögtön meg is jegyezném, hogy a kardozás is egészen más lett. A normál küzdelemtől nincs is védekezés, nem olyan dinamikus mint PS2-n, és egészen más jellegűek logikailag feladatok, mint végrehajtani, továbbá néha előfordul egy kis Prince of Persia jellegű ugratugra, vagy falmászás, amit a másik két verzióban nem nagyon látunk.

Esetét kapott viszont egy komolyabb duel opció, ahol komolyabb ellenfelektől összetett kardozásokban vehetünk részt, ahol külön kell figyelni rá, hogy a ellenfél fent vagy lent támad, illetve hogy mikor tudunk ellenállni. A helyszínek egyébként nagyon látványosak, említhetném Port Royalt, amely már-már közelíti egy kicsit az Assassins Creed feelingjét, ott vannak **■** tipikus Karib tengeres kincses szigetek, valamint a legendás Fekete Gyöngy féldesze, ahol még hatalmas kardozás szokások is részünk **■**.

A feladatok **■** olyan egyszerűek, mint a másik két verzióban, hiszen ott gyakorlatilag a sztoriba rájött nyitással, meg egyéb jelzésekkel, hogy mikor mit kell csinálni. Itt mindössze csak az irány **■** a rendelkezésünkre, amely ugyebár arra mutat, amit a szívnél is színe érné. Előfordulnak olyan feladatok is, ahol előtte tényleg alaposan gondolkodni kell, tehát úgy érzem, mintha a HD nextgen verzió egy sokkal idősébb korosztályt készült volna.

ÖSSZEZÉS

Ahogy már a felvezetéssel is írtam, színterem elég korrel adó opciókat kapok a film, legyen szó bármelyik verzióról. Nekem személy szerint **■** PS2-es verzióját jött be a legjobban a kardozás, de értelemszerűen a 360-os verziót tartom a legkomolyabbnak. Persze a Wii-s verzió is megér egy misét, csak ré-



szemről eléggé farszós volt az állandó csuklórágatás. Mind-egyik játék kellemes meglepetés volt így a film után, főleg 360-on, hiszen ott nagyon hiányolom az ilyen stílusú remek játékokat. Tetszett kalózos helyszínek, a csaták, a kalandos zenék, és bár lehet, hogy csak egyszerű moka, és idővel kissé monotonná válik, aki elegetettlen kíváncsi a moziból, annak érdemes kipróbálnia. Használni játékokat szeretnék még a jövőben is, főleg 360-ra, vagy Wii-re, hiszen PS2-n egyáltalán nem ritka ez a műfaj. Csak persze még igényesebb és összetettebb, valamint kevésbé lineáris megvalósításban kérem. Na majd talán az Assassins Creed megmutatja, hogy mire is gondolok.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

MÁS VERZIÓ: PS3, DS

X360	grafika:	jó
	játszhatóság:	jó
	szavatoság:	jó
	zene / hang:	jó
	hangulat:	kiváló

PS2	grafika:	jó
	játszhatóság:	jó
	szavatoság:	jó
	zene / hang:	jó
	hangulat:	jó

Wii	grafika:	jó
	játszhatóság:	közepes
	szavatoság:	jó
	zene / hang:	jó
	hangulat:	jó

X360	1-2 játékos, 18/9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 4 mb mentés
------	---

PS2	1-2 játékos, memóriakártya 8mb (232 kb)
-----	---

Wii	1-2 játékos, 18/9, 480p, dxdll
-----	--------------------------------

✓ kellemes akció/kaland, 360-on kifejezetten szép pályák
X kevésbé kidolgozott ellenfelek, kissé farszós Wimate-os küzdelem, inderős, egy idő után monoton

X360 PS2 Wii
7.5 pont 7 pont 6.5 pont

MARTIN DILLI FÜL

"Kellemes meglepetés" okozott a game! Bevaldram: zene fantasz voltam benne, hogy egy újratöltés, a közepesnél simább sem jobb tucsmeként kapunk, mint általában a filmtraktatnál. Elhelyezt egy látványos, akciódus, számkalozó programi kerekedtet ki az egészről, ami nem kell komolyabban verzió, mint megvár a filmet.

576 KONZOL AKCIÓ

999. évfolyam



Most hihetetlenül kedvező áron (999.-/évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait!
 Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.
 (Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben
 Megrendelheted: • Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24. • Telefonon: 06 1 369 2686 • Interneten: www.576.hu/kiadvany
 (a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.
 (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

Amíg a készlet tart!

5761 KONZÓ

ELŐFIZETÉS

1
é
v
r
e

6.999.-

20%

kedvezmény!

3.799.-

1/2
é
v
r
e

Előfizetni lehet:

- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) a Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. címre
(Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között. (Amíg a készlet tart.)

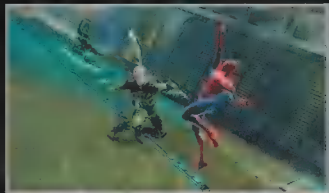
További információért hívjd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).



óta hat a közvilágítás
Xbox és a Wii verziót

benne böven

Failed a vége (érfem azolatt) ...







Biztos ismered a Bajnokok tigrisét himnuszt, melynek okardaját minden meccs előtt-alatt-után felszólalnak. Arról a hangulatos virágoksláról beszéllek, melyet a laposkádok – eredetileg egy férfi énekek fel-Észt azán valamennyi közvélekedés kezdőit közepéit és végén megfogadom a harémet, azaz a jóleső érzéssel, hogy nekem még meg-yanának. A CL nálunk BL, kint élel, itt véres-él – a plasztikus szimbólumot nem most bon-tem ki. Jóval visszafogottabb illusztrációként szolgál, hogy ezúttal sem kapott magyar sa-jo-pot helyt az EA európai klubfutballi monito-ra-zó pályájában. Utólagosan sem, pedig a költész Premierchipen, Serie A-n és Primeran-ki-vel választhatunk csopót a méltán nagyos-ati Ekstraklasából (a K360) vagy kivá-jókat (PSP) jászol, van online és jól meg-azokai játéknak. Vagyis FIFA-tól kélszár-ko-rektül összerakott, jól játszható árkd, kizárhatatlan mesterekélt önmélt-cses-boltsal, túl flot, néha mégis darabos-boltsal, esik-lek tiperszi-akciókkal, ne-meg a Fenoménai, aki egyszer a homloká-hoz tapasztott labdával kocogott vagy har-minc mélt. Negyebbé, hogy a BL hang-fo-letét semmi nem lelt, lassanra az elland-án fellebogaró himnuszt, melytől azonban egy-vész a menőzések kontárs trendjei rendis-ágyancsának, másrészt a heretapogatás-b-é bele lehet kúszni.

játékm: UEFA Champions
League 2006-2007
kiadó / fejlesztő: EA
más verzió: X360, PSP

7

Tony strapabíró sróc: nagyjából ugyan-annyi réteg bört nyúzott már a róla is-Activision, mint az asztali, igaz, a cég-gel költött gyűmlesező kapcsolatokat a bo-jáktól biztos nem fogja úgy megújíti, mint a-felcsúban lassan azt. Am az is zűr, hogy Mr. Hawk. Downhill-filét mellékszövegi nem szólnak olyan bírálat, mint a bennük helyet kapó skatepunk nóták. Most igen kellemes nosztalgikus érzés kerültet hatalmába... de befogom a sztori páját. Az anyag Wii-n debütált (teszteljük is), s most átrabbel egy másik pályára, vagyis platformra, amiről egy vicces történet is... kuss! A játék a **deszkás lesiklás** gyönyörűnek nem, el-lenben rémülmérsáknak nevezhető sportná-ka kapuját tárja fel, amiről azt kell hárni, hogy... psssttt! Am mivel a készítő es-tekintben nem csak elméletileg nem hülyék, el-ri-egytük maguktól s... valószínű szűke betonját, és helyette az Edinburgh-i kastély perem-párkányán, a hang-kong neosorú szakteljen, San Francisco simpydny vagy Macchi Fe-chi örömszivárgós-csögörhögésén zúdítanak bennünket a melybe. Raksz srác/lány ratyás extréudát gatyás versenykaszaron patás környezetben nem olyan stílusban. Mit csi-nál! Zabol. Akarom mondani doki. Orca-tok, előznek és visszatérnek! Itt sok mindent lehet, és ameddig, és kell is. Eppen úgy, mint a... *It ne mondád Bőr a stílus tarja a lépet,* a sebesség élmény, és a grafika is próbál tempózni, az elmény előbb-utóbb lemarad. Ugyan **=====** szorosan tartozik ide, ha lenne helyem, elmondanád, hogy... de nincst

játékm: Tony Hawk
Downhill Jam
kiadó / fejlesztő: Activision
más verzió: Wii, DS, GBA

6.5

Ezt az érdekes, klm, hogy is mondjam, **ööö**, mert hát jöttünk nehéz nevezni, himnusz **fejlenyét**, már méltottuk szavakora, pedig mondiuk performanszserien elmutogató, vagy még inkább előnyos, sok-kal jobban lehetne jellemzni. Hogy mégam egy cizellől helytáspoca szenneli képe viri **=====** a szövegbox helyett, azt tudjátok be az enyhén konzervatív lapvezetőknek. Gyerekek, itt ver-dákat kell pimpehünk! Az mit **hát felkocsi-pőpőcésit!** Szabad fordításban. A kitagó-solható alapötlet nagy kérdése, hogy hogyan lesz ebből játék, a készítőknél sajnos nem si-került válaszolniuk. Saját kocsinak rájuk a várost, ami, hidd el, kisebb és grafikaig is kevésbé kidolgozott, mint más gémben a mini-mop. Koccolással, rangolással apróra tesztünk szert, nagyobb dobány a térképen jelöl pon-tokon vár, vagy egy pénzérme formájában ha-nyagol az útsíre velle, vagy egy egy fejle-tésed feladat képeben. Ezek minimál ritmuse-űdök hangnyávi stílusod, hangfázisnyi hu-morral, hangmunkáit ki-évelelt, hangya-húgyosnyávitól élvezhetel. Hangsúly a nagyon kicsin van. Ha összeaját, s pénz, mehetünk vgre házhoz jögrányi csavarni, elvon időre, de ha nem, hát az se baj. Röhejes közönlék, után közhelye jötek: időre kell gőzpédálozni a jelöl pontokhoz, ahol megveszed a cuccot és barm. Van kurbó is. Ha sikerül minden lea-kasztani nyerttel, jöhet a következő szög, ha nem, repes. Összesen 16 autós és gazdaja vár **=====** fonszörigazításra. Van kémpes modellezés, hájgúnár bájoipani, téli turo, szposzjázi pör-pörás, és nem is sorolom tovább. Pici pimpos.

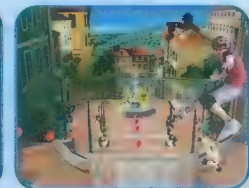
játékm: Pimp My Ride
kiadó / fejlesztő: Activision
más verzió: X360, PSP

3

Nesze neked Veres Mester: ha teszteléd enne nemreket, s egyre csipegett szemed, mert kocka bele telerkedt fejéde s teje nevelve freskelt melléde, nem eresztet, tested, még anyit kereset, nem lelt, a szerfelett élméleget game lengett s lengit egyre lengett el nem eresztet elevenen bele-mélet. Embri nyelven: a mi Mikik mintegy negyedéve tesztelő az előzményt, az SW2-t, mely már akkor is ellentmondást nem tűr mo-tonotonitással tekervényezte be a barázdotkat s nincs ez másképp most sem (kockamellőfora, hmé). Eppen annyira üdös **=====** szinompós **=====** dolog, azaz a Dynasty Warriors hagyomá-nyait kaplato SW2 Empire-re! Játsoni, mint ilyen erőltetett, „e” betűkkel agyonterhel ma-tonokat szerkeszteni vagy olvasni. Rövid távon talon valóban az, de minél tovább gittel **=====** ember, annál kétségbeesetten reménytelenebb a helyzet, szinte börtönbe zár. Bár kétségtele-nül sok munka van benne, hiszen rengeteg har-cos kerül a polkba, más vizuál nemigen. Csak a kasza. Olyan, komolyan, **mintha ki-mennék a mezőre egy szál kaszával** és akkor nekikülnek lengeni, s fű meg hullona. Úgy vettem ki, valós történelmi alapokon nyugvó események sodornak, de hogy Empire mód, vagy Free Battle, egyre megy, csak jár-jon s kasza, sok itt a gyp. Lehet osztott ké-pményezni, de ez az egész is csak egy újabb vigtelén nére-viz. Erény, hogy RPG és tak-ti-koai elemek is tarkálának a sílon, különösen utóbbi fejlesztményre büszké a készítőik, s mindezt hosszosan lehetne boncolni, ténném is, ha kaszával olyan lehetne.

játékm: Samurai Warriors 2 Empires
kiadó / fejlesztő: Koei
más verzió: X360

6





Bár nekem a **Shining Force** sorozat igazán soha nem jött be (főleg a legutóbbi felvonása), mégis érdeklődve tettem be a legújabb epizódot, az **Exa**-t gépbe. Várakozásomnak csak fokozta, hogy egy nagyon pergős, hangulatos anime stílussal kezdett a játék, mely megteremtette a kelts hangulatát a kezdéshoz. Beindítottam a stufát, de sajnos igen hamar ugyanazt kezdtem érezni, mint eddig valamennyi SF játéknál. Néhány perc után elfogott az unalom és már nagyon nehezen vettem rá magam a folytatásra. Elgondolkodtam, mi lehet a baj...

Talán túl sok királyi játék jött ebben a hónapban (hack, Dawn of Mana, Odin Sphere), és ezáltal az SF: Exa nem tud felvenni a versenyt. Epp a Dawn of Mana-nál írtam, milyen fontos egy játéknál, hogy saját karaktere legyen. Sajnos az SF: Exa-ból hiányzik. Olyan tucatjáték jellege van, mellyel el lehet szórakozni, de sokkal jobb anyagok is vannak nála a piacon.

Persze az is lehet, bennem van a hiba. Nehezen veszi be a játék stílusát a gyomrom. Bírom én az akció RPG-eket, de mostanság olyan tömegben jöttek, hogy kicsit elegem lett belőlük. Felek, a hagyományos körömentéses RPG korszaka végleg ledőzött, és esély sincs arra, hogy újra visszatérjenek. Sajnos azt látni, hogy a játékosok is jobban igénylik az ilyen egyszerűbb harccal megáldott stufákat, és a készítőknél kánnyelbe ezzel a dolog. Egy nem real-time harci rendszer megalkotása sokkal nagyobb munkát és odafigyelést igényel. Emiatt pedig higul az RPG piac, sajnos. Az SF ennek típusú kúttelét adta. A régi MegaDrive-ra és Saturnra készült SF anyagok még kiváló taktikai RPG-k voltak, míg ezek az új részek az akció vonalat erőltetik, kevés sikerrel. Mindezt a fentebb említett közepességgel kombinálva nehezebbé teszi számomra a programot. Nem való olyan eleme a stufának, melyre nem mi öltöztetjük jelöltet használnom, és ez bizony unalmassá tette a velem töltött időt. Furcsa érzés ez, hisz a sorozat annyira patinás és régi, hogy néha attól félek, lehet csak nekem nem tetszik? Bár a Sega a kiadó, náluk pedig tudjuk, hogy milyen jó Sonic játékokat csináltak régen, melyet manapság már képtelen reprodukálni. Biztos vagyok benne, hogy ez történhetett az SF-fel is, hisz ahogy említettem, a klasszikus epizódok még taktikai RPG voltak, sokszor olyan elemekkel, melyeket még szerepjátékok is övöltek. Jó példát lehetne venni erre a harmadik résznél, mely eredetileg három lemezen jelent volna meg (Saturnra), és mindegyik CD-n ugyanazt a történetet játszhattuk volna végig, más-más nézőpontból. Végül erre a kunsztira csak a japán változatban került sor, mert az USA-ban és Európában csak egy lemezen jött ki. (Ezt a rendszert később ugye a Suikoden III-ban valószínűített meg.) Ilyen előzmények után visszatekintésként értékelem a sorozat mostani irányát. Bár az is igaz, hogy maorok aztán olyan elemek, melyek emlékeztetnek a játék stratégiai műfajára. Itt a Fortress Systema gondolat, melyről bázisunkat kell megvédelmeznünk a harcok alatt. Mindezt a történet kapcsán vállalkozhatom.

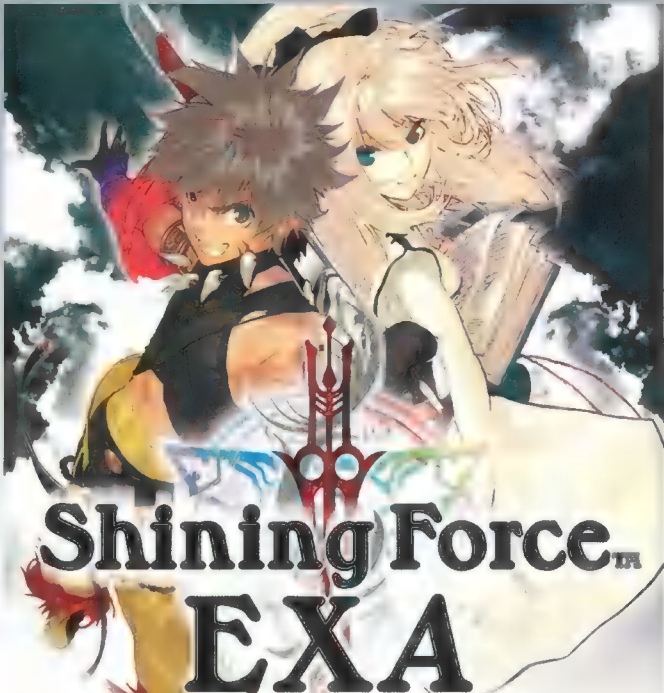
A sztori elején egy Tama nevű fiú irányítását vehetjük át. A fiú srác régi vágya, hogy egyszer a világ királyja legyen. A másik kőszereplő Cyrille, aki egy mágus, ő a misztikus Shining Force titkát kutatja. A csapat még több taggal fog bővülni, de lényeg nem itt van. A történet egy olyan világba kalauzol el minket, ahol emberek, démonok és különleges lények állnak egymással harcban. A világ két nagyobb királyságra oszlik: a Newworld Birodalomra, mely az emberek országa, és a démonok uralta Fyrlantid földre.

Ebbe a gigantikus konfliktusba keverednek bele Tama és barátai, és válik fontossá kastélyunk, melyet meg kell védelmeznünk a háborúban. A bázisunk egyébként központi pont funkcionál, hisz itt vehetünk magunknak cuccokat és táplálékot is fontos. Kicsit Suikodenre hasonlít a dolog, pedig a folyamatos harc miatt inkább a Diablo-ra emlékeztet. Hatalmas tömegben fogunk rántani

MARTIN BELESZÓL!

Nekem persze a Shining Force EXA-ban a jó grafika jött le, de a mostani PS2 RPG-ek annyira bődületesen érdekesek, hogy az lenne az utolsó, ami elvágja a játékot. Itt a PlayStation 2-es játék.

FÉNYLŐ ERŐ



támadni mindenféle lények, olykor ártóhatatatlannal. Néha nem is bírja a gép a terhelést és lelassul a motor. Témánál egyébként választottunk karaktert is, akivel iránti akarjuk az ellent.

Ha már a lassulás szóba került, nem értem miért van, mert csak közepesen valamivel jobb grafikai minőségét sikerült elérni. Mondjuk vannak kifejezetten szép helyszínek, és a csúshad technikát is jól alkalmazták a karaktereknél. Talán a leírás kevésbé is kelleni, de ezt gyorsan meg lehet szokni. Az audio kapcsán hasonló a helyzet, egészen jó és rendkívül monoton szöveg követi egymást. A szövegről nem volt probléma.

Végül összefoglalóként annyit tudok mondani, hogy az SF olyan (kezdő, vagy sok idővel nem rendelkező) RPG játékosoknak ajánlható, akik nem akarnak igazán hosszantartó kalandokba bonyolódni, és bírják a végtelen sok vagdalkozást. Az igazság persze az, hogy a PS2 erőteljes kínálatában ez a játék nem állja meg a helyét, így azt az időt, amit rá szánunk, érdemesebb valamilyen színvonalasabb anyagra fordítani. Persze még mindig fennáll a lehetőség, hogy csak nekem nem jött be, neked pedig tetszeni fog. Ki kell próbálni megszerzés előtt!



SHINING FORCE EXA

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szépség:	közepes
hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya B mb

✓ vannak benne jó ötletek
✓ túlzottan közepes a játék

6 pont

MANNA, AZ ÉLET FORRÁSA

Nagyon rég volt már, amikor SNES-en először találkoztam a Secret of Mana című akció-RPG-vel. Elégszen messyre megfogott... A király grafika és zene mellett lenyűgözött a történet, így nagyon jól elmerültem a stílusban. Sokáig nem is hallottam a játékról, aztán pár évvel később elkezdtem nyomolni a playstationis Legend of Mana-val. A cím nagyon hasonlít, ráadásul azt is a Square hozta össze – voltak benne ismerős elemek szépségszámmal –, így elkezdtem utánajárni a dolgoknak.

Kiderült, hogy a Mana sorozat Japánban eredetileg Seiken Denetsu néven fut és immár több, mint nyolc részt számlál, de a jövőben még fognak jönni további epizódok (pld. a Hieros of Mana DS-re). Ami a Secret of Manyt illeti, ez volt a második része a sorozatnak akkoriban. Érdekesége egyébként, hogy ez lett volna az első SNES játék, mely a Sony által készített SNES CD-re jött volna ki, de tudjuk mi történt, így maradt a kazettás kiadás. Ezért aztán megváltak a programok, csomó mindent (kb. a 40%-át egyes korszakok szerint) kivágták, még a grafikat is le kellett bontani. A sorozat nyitánya egyébként a Fantasy Adventures címen jelent meg 1993-ban (felújítva kiadták GBA-ra is Sward of Mana címen). Ennek a folytatása volt a Secret of Mana (Seiken Denetsu 2) 1993-ban, melyet aztán két évvel követett a harmadik rész. Az eddig is összefüggő történet így trilógiaivá bővült, melyhez kiegészítésként jöttek olyan részek, mint a már említett Legend of Mana, illetve a többi játék is (pld. Children of Mana DS-re). Közös nevező volt bennük a világ és környezet, csak éppen más korszakban játszódtak. Viszont '95 óta, azaz a Seiken Denetsu 3 megjelenése után (mely angolul soha nem látott napvilágot, csak egy rajongói

fordítás készült hozzá, mely netről letölthető emulátorokhoz) a fő sorozatot nem folytatták. Eddig. Mert itt az új rész, mely nyugaton a Dawn of Mana címet viseli. A sorozatban pedig Seiken Denetsu 4 címen került kiadásra. A folytatásáról van szó, egész pontosan előzményéről, de ehhez lássuk kicsit a történetet.

A MANNA EREJE

Igen, a Dawn of Mana az eddig megjelent epizódok előzménye. Aki nem ismeri a Mana sorozat világát, annak talán fontos információ, hogy az eddigi részekben volt egy nagyon fontos összekötő kapocs. Ez pedig a manna. Ez a misztikus „erő”, mely áthatja a világot. Segítségével nem lehetne élni az univerzumban, de a varázslat és a mágia sem létezhetne nélküle. Lényegében a manna forrása az úgynevezett Manna Fa (Mana Tree), mely segíti egyensúlyban tartani a mánnt. Eddig szinte mindegyik részben nagyon fontos szerepet kapott a Manna Kard, melyet általában a főhősnek sikerül megszereznie. Ez lab. olyan fegyver, mint az Excalibur, azaz csak a kiválasztott veheti birtokba. Az eddigi epizódok arról szóltak – dühöngben persze –, hogy a manna ereje megrendült a világban, mely hanyatlásba és káoszos torokká. Azt azonban nem tudtuk eddig, hogy mi a manna forrása, hogyan kerül ez, és a mágia a világba. Ezért előzménye a korábbi sorozatoknak a Dawn of Mana, mert erre a kapitális kérdésre kapunk választ segítségül. Ebből ki fogyogik, aki ismeri vagy a Secret of Manat, vagy más részeket, azoknak lesznek ismerős szereplők a történet során.

A sztori elején egy Fa/Diel nevű világban találjuk magunkat, melyen öt olyan királyi reprezentációt is találunk, akiket ismételt hatást. Jód szövetségi világa, Tapple a tűz világa, Ishu a víz földrése, Wendell a növények otthona, és Lorimar a jég királysága küzd egymással. A szüzek közül találhatók Illusia, mely a legendák szerint a Manna Fa kapuját rejt. Ez a kapu egy óriási szörny birtok, ahol megszerzi a Hips Kardot. Ezzel még maga sem tud, micsoda feladatot kapott, hisz az egész világ megmentése reá fog hárulni.

Számomra a sztorinál abszolút kellemes benyomás alakult ki. Egy nagyon szép fantasy mesét kapunk, mely ugyan nem mentes a kliséktől, de azért mégis teljesen el tud varázsolni. A történet dramaturgiája eltér az eddigi megszokottaktól. A szokásos esemény-harc-labirintus-harc-esemény vonal ugyan megvan, de ezáltal a fel- és levezetésként többször nem mozgóképernyőn megkezdődni. Lesznek ugyan a játékok grafikai részén kisebb, de a fejek végén és elején sokszor „csók” szövegesen tudjuk meg mi történtünk hőseinkkel. Ez meg lehetne szokatlan a mai pazar vizuális megvalósításokhoz szokott játékosnak. Mégsem tudok ebbe belekötni. Bizonyára nem a programozók lustaságáról van szó, hanem egy hangulatközlő elemről. Ezeket a szöveges részeket gyakran kisebb gyönyörű képek, szép zenével, tehát nem ünek el a mi színi részről, hanem beszélve arról, hogy a játék kerettörténetébe az abszolút beilleszkedik.



Nem írtam az elején, de a sztori úgy kezdődik, hogy a spiritnek közül az egyik kezd elmesélni, mi is történt Keldric-kel. Ezután fejtegetése van, a program, melyekben mindig van egy meghatározott el (általában el kell juttatni A-ból B pontba, vagy épp meg kell szerezni valamit, le kell győzni valamilyen ellenfelet).

A MANNAERŐ

Manapság, mikor rengeteg RPG van már a piacon, nagyon fontos, hogy egy játéknak egyénisége legyen, hogy valami megkülönböztessen a többiktől. Ezt az elvátart a Mana sorozat alkotói a Dawn of Mana-ban is igyekeztek betartani. Az első pillanatokban látszik, hogy a játék kiemelkedő, megköze a grafikai stílus miatt. A Mana sorozat eddig egy teljesen egyedi grafikai stílust képviselt az RPG-k között. Ennek jellemzői a rendkívül színes helyszínek és a szinte kézzel tapinthatóan gyönyörű karakterek. Ez a színvonalad némely rész esetében (pl. Legend of Mana) szinte már-már giccsbe is hajlott, de azért a program még jól egyensúlyozott a határon. Tény, hogy a Mana sorozat mindig is rendkívül jól használta ki az aktuális gép technikai adottságait. A Secret of Mana a mai napig a legzsebb SNES programok között van. Ez a stílus a színek és formák olyan fergeteges és megkapó egyvelegét nyújtotta, mely kimagaslóvá tette valamennyi rész grafikáját.

Nagyon érdekelt, hogyan fogják ezt átvinni a Dawn of Mana-ban. Első pillanatokban kiderült, hogy tökéletesen sikerült az „átvitel”. A DoM példásan megőrizte azt a grafikai stílust, mely eddig jellemző volt a Mana sorozatra, csak éppen most nem a klasszikus rajzolt formában, hanem 3D-ben. Ez újabb lépés a játék világának során nem győzően csodálkozik, hogy még ekkora erő van a PS2-ben! Szemképzőhatású varázslatos helyszínekkel találkozunk, olyan minőségben, melyre talán nem is akadt példa PS2-n. A Mana sorozat stílusa kombinálva a 3D-a grafikai egy olyan eredményt szült, mely egyedülálló (érdemes meg nézni a képeket, fargateket) Kár, hogy a gép nem



minden esetben bírja a terhelést. Lelassulni ugyan nem szokott – motor, de a nagyobb labirintusokhoz egy-egy tereptárgy – a semmiből tűnik elő. Az összeköpen nem ront sokat, de azért elvárható lett volna nagyobb dősség, ha már ilyen szép az érzék. Érdekes megfigyelés, hogy egyes helyszínekre mintha a poligonos grafikák keverték volna a kezzel rajzolt, illetve festett körzettel. Talán ezért, talán másért, de többször volt olyan érzésem, hogy valójában – poligonokból épült fel a grafika, hanem festett képet látok! Nagyon durva, hogy poligonokkal ilyen hatást tudok előidézni! A másik lenyűgöző a látvánnyal kapcsolatosan a karakterek kidolgozásában. Már-már topintható szépségű figurák! Kédeg mintekétsé a sors. Mindez tereptárgyság hangulatát eredményez – történelmi kombináció. Itt azért



magának, aki szépen fokozatosan egyre nagyobb műveltség-készségekre tesz szert. A 6-paddal tudunk egyszerűen választásokat választani, és ha manjának is van, akkor az R1-ey használatával. A választások kívül tárgyakat is felszámolhatunk. Legfontosabb a nyíl lesz, és a kötet is rendkívül felhasználható a továbbiakban. Sokszor kell ugyanis laborintuistak bejírni, melyek meg kell találni egy-egy zart ajtó között. Nagyon örültem annak, hogy ezek az ücsök egyáltalán nem voltak nehéznek vagy erőltetettek. Egy kicsi gondolkodással és járkálással mindegyik könnyen kioldható, de a jötek összességében sem nevezhetők túl nehéznek, sőt a hardcore RP-seknek talán még könnyű is lesz (nekik ott van a később behozható Hard és Ultimate mód). A foaleségnek jelenthetnek némi problémát, de



Sajnálom ezeket a hibákat, mert úgy érzem elrontottak vele egy igazán remek programot. Ha jól megcsinálták volna, akár klasszikus is lehetett volna játékból, így azonban marad az állandó idegeskedés.

ÉRTÉKELÉS

Meg kell tehát ezeket ■ hibákát szokni, és ha sikerül, akkor egészen megfog majd a játék varázslatos, ■ Mana sorozatra jellemző hangulata. Igazából ■ értékelés kapcsán úgy érzem nedhez helyetbe kerültem. Kétségtelenül más a DoM, mint az előző részei ■ sorozatnak, de azt azért nem értem, hogy ■ külföldi sajtóban miért kapott feltűnően alacsony értékekesei



meg kell említenem egy fontos dolgot. Nem biztos, hogy mindenkinél be fog jönni ez a mesészerű környezet. Nekem tetszett, de tudok olyan RPG rajongóról is, akinek nagyon nem. Ugyan áll a történetre is.

A hangulat szempontjából meghatározó zenével kapcsolatban furcsa érzésem volt. Hallhatunk nagyon szép számokat, de bizony egészen rosszakat is. Némelyik muzsika egyszerűen nem illik bele a hangulatba, olyan tuc-tuc-techno jellege van.

NEHÉZSÉGEKKEL

A Mana sorozat legfontosabb jellemzői közé tartozott ■ folyamatos harc, mely egyfajta végjegyévé vált a sorozatnak. Nem változott ez a DaM-ben sem, bár azért történtek módosulások. Ezek következtében a játék kissé Kingdom Hearts érzést kelt, legálábbis ■ harcok terén. Ellentétben azonban a KH-val, a harcok valahogy élvezetesebbek, bár kétségtelen, hogy sokszor monotonitása fordulnak.

Kezdetben csak egyszerűen megyünk és kardunkkal (ami az elején még csak egy bot) küzdünk, később azonban tudunk nyilazni, sőt varázsolni is. Utóbbi képességre a spiritűnek segítségével tehetünk szert. A spiritűk a Mana világ istenei, akik hatalmas erő birtokosai. Keldric egy ifjú, még tanuló spiritűt szerez



csak addig, amíg rá nem jövünk, hogyan kell őket legyőzni. Mindegyiknek valamilyen trükkje, ami ha megvan, bárkit könnyen elintézhetünk.

[illegible]

(sokszor 10-es skálán 5 vagy 6 pontot). Ez azért meglepően alacsony még a kezelési hibák fényében is. Nekem valahogy bejött az anyag, bár kétségtelen, hogy nem mindenki fogja csipni se a rojz stílusát, se a sztorit, és akkor már csak hab lesz a romlott tortán a kezelés. Tehát az tanácsosom, hogy mindenképpen érdemes tenni egy próbát az játékkal vásárlás előtt, óvatosan bányázz vele, lehet ☐ azt fogod kapni, amire számítottál!

Ennek függvényében a pontszám sem szentírás. Van, aki simán +1 pontot, és van, aki ugyanilyen könnyedén -1 pontot mondana ró. Én igyekeztem korrektül átlagolni.

Y. Miki

DAWN OF MANA

SQUARE ENIX

grafika:

jétszhatós

SZAVATOSAN

zene / han

kiváló

elmegv

közepes

közenges

1 játékos, 20l

- ✓ pazar grafika és kellemes hangulat
(ha megszokod a kezelést)
- X csapnivaló kamera és gyenge irányítás
(ha nem tudod megszokni)

6 pont



DARK KINGDOM



Tesztem tárgya tulajdonképpen nem egy fívs hús. Sajnos ez látszik is rajta, a színe tiszta és fényes, a szaga dohos, és ha beleharagunk, akkor meg nem érzünk semmi különös izt. Nem baj, végül is a géppel egy időben jött ki Amerikában, az európai verzió később, így elnézzük neki a hiányosságokat. A cím amúgy ismerős lehet a hordozható PS-1 nyomorgatók egyéneknek, mivel arra már két része is megjelent. Oda pont jó volt, az ember hackelt meg slash-el, ha éppen ült, vagy beült oda, ahová a király is gyalog jár. Sajnos a nagygépes verzió is ennek a szellemében született meg, de erről úgyis szó ejtjek majd menet közben.

A világ, amibe beleszámpentünk egy Dureth nevű birodalom. Itt uralkodik Halaskar király, kit mi is szolgálunk és védünk, mint a híres eltt alakulat, a Dragon's Shade tagja. Am a dolgok szokás szerint rossza fordulnak, amikor az uralkodó még nagyobb hatalmat remélvén feleke mágiával operál, aminek mellékhatásaként a katonái és a lokosok rül szörnyedvényekké válnak. A folyamat lefektatás és a megszédült király helyreállítása leszén hát nemis feladatunk, amit három szereplő testvérebe bújva vállunk véghez. Az első a barbár harcos skatulyából kihúzott verőgép, aki mint megszokhattuk Conan figurájának klónozott változata. Vállán egyik felén kihagyezett, ártás lapórltyt hurcol, és nem megszokott módon a mágiához is elég jól ért, imigyen villámlassal meg földrendeses praktikákkal tud az opritósan kívül operálni. Persze a hagyományokhoz hí jötekos inkább testi erejét helyezi előtérbe, és megy vele előre, mint egy tankkal. A középső karakter a harcos-mágus kiegyensúlyozása lenne, így megjelenésében jó választás a keses, két kardot használó nő, aki foglalkozását tekintve egy scout, vagyis felderítő. Speciális támadásai között van árnyékból kardozás meg portellés, szóval ilyen lapokodós emberekre jellemző dolgok. Persze, mint azt kitálatoltok, a harmadik véglet is prezentálva van, egy mágus személyében. A mágusok szokás szerint kopucis rapperszerelésben hadakoznak, fizikai támadás és védekezés nem jár nekik, hiszen egy gyenge ütő is véraláfutást meg nyílt törést okozhat, fő fegyverük inkább a varázslat. Persze a jétképi figura bolja a varázis miatt gőcsösül végig, de furán nézve ki egy kétkézes broadsworddal, amit fel sem tudna emelni, csak húzná maga

után a földön. A szereplőknek egyébként mi adhatunk nevet, meg változtathatjuk a ruházatuk színeit, de sajnos a leltre szabás ezzel ki is merült. A különbség a kinézetükön kívül az induló alap tulajdonságokban is megmutatkozik: logikusan a barbárral az izomerőt, a mágussal meg a mágikus tulajdonságokat érdemes növelgetni majd (a scout lányal a szabadon választott).

Térmszerűen nem meghazudtolva először a barbárral léptem a vérázottat földre. Az alap betanításokat megkapva felkesen lengettem a nagy kalapácsot, és próbálgtam a lehelőségeket. Alapvetően háromféle támadást tudunk eszközölni, a fókuszált és széles hatású fizikai, valamint egy mágikus, amit a jobb és bal irányokkal egy gombhoz rendelve, majd az L1 és az adott mntás gomb lenyomásával sűthetünk el. Gondolom egyértelmű mindenkinek, hogy az egy embert (szörnyet) célba vevő ütő (kardozás, varázslás) nagyobb erejű, mint a körbecsapós, több ellenséget sebzó. Am ha ügyesek vagyunk kombózhathatunk is, sőt, menet közben új kombinációs technikákkal gyarapodók majd az eszközünk. Igaz, az a jötek első harmadában simán végigmentem az alapokkal, így aki kihívásra vágyik, az a nagy nehézségi állapot közelébe ne válassza az első kettőt. Sőt, még csak meg sem haltam, az életeréscikim maximum a fellére esett vissza akkor is, amikor körülöttem szörnyből volt az egész képmény, én meg ártatlan nyomtam a Ngyeztet, mint a varrógép.

Igen, sajnos a game legnagyobb hibája az unalomba való feladás. Megyünk, nézegetjük a térképet, néha nyomunk egy dodg vagy block gombot, majd csapkodunk és megyünk tovább. A történeti szál a mutaf fel igazán nagy meglepetéseket, valamint a fejlődési rendszer is elég visszafogott a színlelésekkel meg tárgy tuningokkal együtt.

O igen, a tuning. Szóval, a döglött ellenségekől és egyéb egyszer hasznáható alátérfelekből három típusú cucc nyerhető. A piros az egészségünkre van jó hatással, a kék a bűvészkenőseinkhez használatos manóra, a sárga pedig affele pénz funkciókkal bír, mert a mentési pontoknál ezzel tudunk például módosítottat vásárolni és tulajdonságokat növelgetni. A módosítás menete egyszerű: veszünk egy tárgyat, ami lehet drágább, ritka, és azt röszpen beteljeszve fegyverünk megfelelő nyílászóba extra tulajdonságokat kapunk. Például látjuk a térképen az ellenségeket



[illegible]

Barthelemy et al.

[illegible]

Dzson

A photograph showing a group of people in a dimly lit room, possibly a stage or a set. In the foreground, a person in a red and white costume is crouching. To their right, another person in a red and white costume is standing. In the background, a large, ornate structure, possibly a stage set or a large prop, is visible. The floor is made of light-colored tiles. The overall atmosphere is dramatic and theatrical.

Érdemes meglepően megfigyelni ebben a programban az azt értelem közlő módon (jelként) hordozni kéne, a szokatlanul alacsony. Nem több az, mint egy hock (a szó, a valóságban), a korlátozottak és a tényleges sokszínű megfigyeléshez a jelzés a jelzésnek, hald meg az észleléshez, mint egy Dynasty. Wam, on-fila soha véget nem érő kasszettek, ami egy ideig a volt megpánc, de nem a részlet keresés. Szintén, ha Dynasty kezdve vagy azt nek egy esélyt, de talán benne fantáziát

SONY ONLINE ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: [ALICE ONLINE](#)

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 játékos, 4 online, 720p

✓ egyszerű játékmenet, nincs túlbonyolítva
X uncsi, feljavított psp grafika

6 pont



Ez az RPG nem bír semmivel a véletlenre, mivel semmiféle újdonságot nem mutat fel, vagyis nem kockáztat semmivel (csak azt, hogy néhány óra játék után gyorsan elcsereijük másra). Miközben játszottam vele, eleinte folyamatosan FF8 utánézetem volt, hiszen abból is egy iskola és annak fiatal növendékei kavartak, de még a menü felépítése és hangja is FF nyomvonalat húztek. Mint azt egyekes már tudhatjuk, a történetet a gélemek körül forog, midőn a játék elején a szerkezetek elszabadulnak, bár a nagy háború óta békében éltek a lakosság szolgálatában. A dolgok megoldása egy fiatal, szétszórt avogépre, a helyi egyetem Astuma nevű diákjára és csapatára hárulnak, természetesen igen sok csúcsot és párbeszéd képernyőt kell keresztül. A harc a nekem szimpatikus volt, körkörös osztott rendszer szerint épül fel egy négyzetrészre. Mint ahogy lenni szokott, minden elti levá karaktermek megvan a magáé lépéspatnyja, valamint a támadásait a gyógyítás és egyéb akciók a egy behatárolt hárma szerint hajtóba csak végre. Ez jó, hiszen az alapok a sokat idézik. Persze jelen van rengeteg módosító opció is, az alaplemez (tűz, feld, stb.), és az egyéni speciális tulajdonságok, skillak, melyek mind kellően kitaláltak magat minden taktikailag. Am erőltetünk is szükségünk van, ugyanis nem hiába találtak a markunkba a SIXAXIS-t, használunk is kell azt! Az első eset még nem komoly, egy pizzavá versenyen kell részt vennünk, ahol a joy-

vadul fel-le rángatva érzékelhetjük gyorsabb zabolásra hűsünk (hátról nézve biztos érdekes látvány lehet egy ilyen játékok). A harcban azért komolyabb célzattal művelhetjük ezt, mivel EX mérnök felturbózására és az ezt használó támadásunk felturbózására nyílik lehetőségünk. A PS3 verzió ezen kívül még két dolgotban más, mint az 360-as. Az egyik jó dolog, mivel még 30 plusz gélemet szedhetünk össze a elég lineáris kalendáriumuk során, a másik viszont rossz, mivel teljesen ki-zedték az online muli lehetőséget. A játék középszerűségét megdobja volna azért a netes moka. Sajnos a grafika tekintve a egy kiemelkedő alkotással ülünk szemben, ezért ha mindkét nextgenje megvan valakinek, a döntés, hogy melyik játékot szerezz, vagy pedig kontrollizásgatást és plusz gélemlereit. A cucc grafika a Dzon skólan közepes-ű, bár némileg stilusos, különösen Makoto barátunk, aki elég nyíltan vállalja fel móságot ki-nézetében (ő művészletek, jó kis zenei alu-p harci megnyilvánulásai vannak).

Dzon

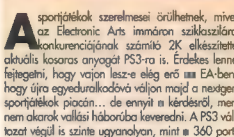
ENCHANTED ARMS

grafika:	közepes
játékmenet:	jó
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, 720p

✓ érdekes történeti szál, csakiszák
X gyenge grafika,
harmar megmúsz, nincs online

6.5 pont



A sportjáték szerelmesei örülhetnek, mivel az Electronic Arts immáron szikszárd konkurenciaknak számító 2K elkészítette aulvált kosaras anyagot PS3-ra is. Érdekes lenne fejtegetni, hogy vajon lesz-e elég erős EA-ban, hogy újra egyeduralkodó váljon majd a nextgen sportjátékok piacán... de ennyit a kérdésről, mert nem akarok vallási háborúba keveredni. A PS3 változat végül is szinte ugyanolyan, mint a 360 port, ám a legújabb generációs moziak átlátható képet azért nagy a fejlődés. Főleg a gép alaposított, a program által vezérelt játékosok sokkal jobban reagálnak a labdára, és a animáció is kinomabb, embersebb lett – bár még mindig a érte a átlalom elvart minőségét (korai még, hiszen akkor mivel adták el a játékok 2K8-9 verziót). Legelőbb a szemmozgást nézve leprogramozhatók volna, mert barom zavaró – főleg a lézió képekben – hogy csak nézünk megük ele a játékosok, mintha valami marionett bábu lenne az összes, ami némileg levan a nextgen életszerűságből. A másik pedig az, hogy ugyan szebbek a animak, de a fizikák közötti átmenet még mindig megakadással jár, vagyis mondjuk ha fut a föld, akkor megtorpan for-dulások vagy ha passzokat, kaszira dobak vele. No ség, a game ettől még jó, csak nem szabad maximálisan lenni. Külön tesztelt a légiak, ami offese karrier mód, ahol a egyik játékosát pálya vi-lagában figyel fel ránk Shaq, a bálvány. A cél legyőzni a koszra dobásban (persze hagyja mo-gat), majd meghívót kapunk egy kis amatőr mecse-re, ahonnan már nincs megállás a hívné és a szerződés felé (Hibzó, ez minden fiatal álma, mint ahogy nekem az F1 karrier meg a milliójöv-ic.) A kosaras pályánál interakciószerű beárlás-ban látnak másik pályánál játszhatnak együtt, de a netre menészkedés előtt mindenképpen javasol-ni előrehaladás a karrierben, hogy meglegyen a kelő gyakorlatok. Gyakorolni lehet még a mozgá-szerkezetet trükkök azon módját is, amikkel leráz-hatjuk magunkról a fogó, illetve a sokkal izgalma-sabb bűnböjtöbbszokat, amikhez az eszközt hátra-fels fel kell fordítani, majd pedig a kelő pillanaton

előre, mintha igazából dobánk a labdával. A kar-zarvatív playerek persze maradhatnak a gambas megoldással is, de nekem tetszett a innovatív módszer. (Ellenben nem tetszett az, hogy a stadi-umokban a játékok érezhetően nem folyt, hanem in-kább olyan érzésem volt, mintha kihagyták egyes fázisokat, csak hogy ne akadasszon.) Csúrébe kor-punk egy teljesen 3D-s környezetet, ahol minden néző szinte élőfél életét é, mutogatnak, szurkolnak, egymásnak dumálnak, a pálya mellett pedig fotó-sok és bíráis lányok ticszörögnek. Minden iránylá-som ellene a a game még mindig a legutibb nextgen kosárlabdás cucc!

Dzon

NBA 2K7

2K SPORTS
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	jó
játékmenet:	jó
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-B játékos, 1-D online
ad 5-1, 1-030p

✓ embersebbek a viselkedés,
jó karrier mód
a még csak egy kis félreértésig 2K8

8 pont



A II. Világháború változatos feldolgozása közül most egy repülést kapunk. A téma már mindig népszerű, hiszen volt már tankos, hajós, tucatnyi FPS, csak teljes más verzió nem. A kor repülőgépei nagy kedvencek voltak, és abban az időben még számított pilótának lenni a kirovón magas elhalálozási arány ellenére is – nem úgy, mint a mai boldonbízós computerizált rakéták. Így aztán vagy örömmel vettem bele magam légiharcba a köztévesz belátásai kövéreim, ami sajnos azt is megmutatta, hogy ez nem az a játék, amire azt mondaná a magamfajta, hogy nagyon grafika. Ez már a bevezető gyakorlati kérdések alatt felült, mivel a fű egyrészt ronda volt, másrészt pedig beszaggatott igen gyakran. Főleg akkor kaptam heves hányingert, amikor mindenféle cél-figyelőjüket kellett szétválogatni, és ahogy áthaladtam a robbanások közén és fölött, a játék szinte diavetítési szintre lusszolt fel. Emellett, még a régi gépeknek is simán bírnia kellene egy ilyen szériájú játéknak, erre ez majdnem megállt. Na mindegy, de nem tudom, hogy képzék-e fejlesztők a jó kezelhetőséget egy ilyen kevés valamine? Mert ha elkezdtek látni és a grafomotor éppen akkor terhelődik láni, az ellenség már rég nem ott lesz, ahogy a golyókat számlálom. Az ilyen „középkor” repülőgépek eleve igen finom manőverezni kíván, hiszen a „fire and forget” rakéták helyett van pár gépágyú, kivételesen elektronika helyett pedig a szemünk, így egy célkereszt.

Posztívumként említem a végre mindhárom dimenzióban kihasználható kontrollert, mivel gépeket a döntéshozatal is irányíthatjuk! Eleinte féltem, hogy kapkodós lezuhadás lesz az a dolgokból, de meglesz az a belátás az irányítás, linom és pontos manőverekre van lehetőségek, sőt egy óra játék után már inkább a jó volt a tromba és nehézkes botkormány. (Az egyetlen furcsaság, hogy belső nézetben is működik a dolog.) A magában szerencsére is

rángatók sem jött elő, csak ha földközeli célokra kellett rárepülni, közben mindenki lőtt mindenkire. Ahogy megfigyeltem, a korszak összes jelentős harci repülőgépében úve csatáztunk, és a stratégia érdekében még utasításokat is adhatunk társainknak, hogy maradjanak alakzatban, védekezzenek vagy támadjanak. Lehet bombázókat látni, német hadihajókat megsemmisíteni, agresszor vagy kísérő vadászokkal kergelőzni, vagyis panasz tényleg csak a grafikai motor illetheti. Vétérának online harcokértre is kimerészkedhetek, ahol 16 gép repkedhet (párter, deathmatch, csapat bevetések), de ha nincs net, akkor asztalt egybőlben asztaltok barátaikat, vagy pár PS3-mat összeköve LAN portozhatok egyet. Nem veszes játék ez, de sajnos lehetne sokkal jobb is, ambar a multija megleszben erőse sikerült.

Dzsón

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

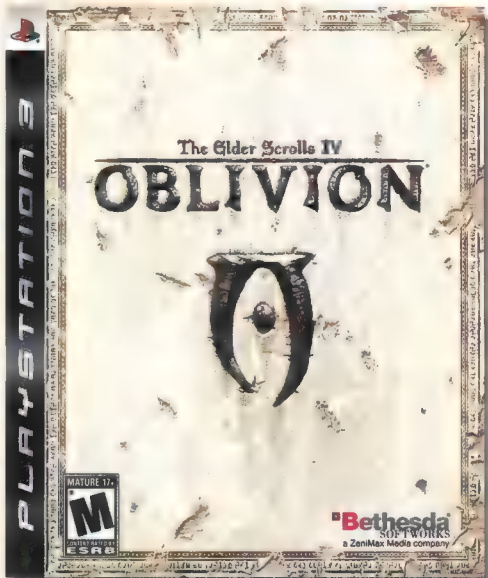
LENSORT
MÁS VERZIÓ: WM, X, X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szélesség:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 játékos, 16 online,
dd 5.1, 720p

✓ világháborús feeling, jó multis
X gyenge grafika, két kevés pilóta áll

5.5 pont



Nos, igen. Az Oblivion ■ egyik olyan játék, amit mindenképpen meg kell vennem, ha szeretem az epikus fantasy-RPG világokat, ■ rengeteg különféle leny és gépi karakert, a korlátozott bebarangolható területeket. Már a saját hős személyisége létrehozása is olyan nagyértékű szabadságot ad, ■ kezünkbe, ami igen kevés játékban adatik meg. Tíz faj, amik 13 égi jegy szülői lehetnek, és ráadásuk még ehhez jönnek az asztályok és képességek. Sőt, nem kell a beépített classot elfogadnunk, mivel indíthatunk egy teljesen egyéni is! Nem is ajánlott elkapkodni a szereplőválasztást (készségek fel ar, hogy esetleg többször új játékok kell kezdenünk, hiszen egy ügyetlenül legerendált hősrel igysem jutunk messzire), a kezdő katalomba kijáratánál a program még egyszer rá is kérdez, hogy biztosan ezt akarjuk-e elindítani. Azután elénk tárul a kint világt Van, okl-nál nappal, éjharban, másnál pedig éjjel, csillagos és holdvilág mellett. Mert ez egy élő és lélegző környezet, beszippant és így érez, hogy térsz ott nehéz vagy könnyű páncélban a hegyeken és völgyekben át, szörnyekkel hadakozva, csatárokban vagy barlangokban keresztül. Te lopsz talvjánkat a fogadástól, majd lebusz és mérsz a börtönbe. Te leversz alkímist mossaorban varázserrejt dolgokat, és te menekülsz az orkól elől, ■ közben látod, hogy farsz és lassulsz. Te bezálsz ■ különféle embereket és lekeddel továbbjutásod érdekében. A történetet fő irányítónak adott, megkeresni az orvul meggyilkolt császár örökösét, és átadni egy Jautre nevű emberek egy medál. Am utad során még szimuláció megleszt elfogadhat, hiszen Oblivion világába átleníni csak megleszt képességek birtokában érdemes.

Nos, kéne pár szót szólnom a PS3 és X360 verziók közötti különbségről. Mivel a játékmenetbe nyilván felesleges lenne ilyen komple-

xitás mellett, a készítő inkább ■ grafikon javítottak valamelyest. A Blu-ray lemez tárolókapacitását kihasználva némely feljebb vették a textúrák felbontását, és új shader modellek alkalmazásával éleesebb és részletgazdagabb kép tarúhat a szemünk elé. A töltés ettől nem lett lassabb, és a grafikai motor sebességén is tudnak némileg csiszolni. Ez jelen esetben csupán azt jelenti, hogy a kétfélek inkább a PS3 változatba investáljanak, de akiknek már megvan 360-on, annak felesleges egy újat megvennie a másik gépre. Ezt a fel oldat amúgy ■ saját játékom alapján írtam, hiszen jó pár óram van már benne egy Redguard személyében, de nem sietem el az amúgy nyitott végfelület elérését, mert egy ilyen játékot nem szabad elkapkodni, élvezni kell minden percét!

Dzsón

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

BETHESDA GÖRTYHÖRÖK
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	kíváló
játszhatóság:	kíváló
szélesség:	kíváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kíváló

1 játékos, dd 5.1, 1080i

✓ hatalmas világ hatalmas lehetőségekkel
X néha picit megakad, de ritkán

9.5 pont



A Nintendo masinái mindig voltak kikövesen ellenőrzésbe a third-party fejlesztőcégek által kalapba dobott játékokkal. A Gamecube estében egyedül talán a Resident Evil sorozatot tudnánk megemlíteni, és vele párhuzamosan a Capcomot. Kényesebb a helyzet, ha az N64-ről beszélünk, hiszen ott kapásból befigyel a képe a Rare, mint terméknyílás külső gárdá.

Persze a Nintendo gépeket sosem a multiplatform játékok adták el, hanem leginkább az anyagok unikumnak számító és igen magas színvonalat képviselő címei vitték a hűtökön átket, ezért furcsállom, hogy az idáig még egyetlen Mario-játék sem jelent meg a Wii-re, pedig semmi sem kétsétes jobban egy újonnan érkezett masina belengésére játékosokat, mint a Mario-saga során következő folytatása. Látunk ezt már az N64 (Super Mario 64) és a Gamecube (Sunshine) esetében is. Az igazi Wii-re Super Mario öröklésére egyelőre még várunk kell, helyette viszont hiánypótlónak itt a Paper Mario sorozat legújabb darabja, ami a **Super Paper Mario** nevet kapta, miután nyolcan látványt egy nagyobb vödör személtéssel.

Persze nem mindig erre a névre hallgatott a sorozat, hiszen amikor beindult a széria, még csak, mint Super Mario RPG került fel a boltok polcaira, megtestesítve a klasszikus RPG-kezt, hogy az a játék az az addigi Mario-s utazásra platform stílusú, és az az a kökényes feladatok próbál megpróbálni, hogy a klasszikus szerepjátékok szabályai szerint zajló játékmenet illeszkedjen át a Mario univerzumba. A Legends of the Seven Star aztán meglehetősen jól teljesített a kasszáknál, így ön-magában hordozta az elkövetkezendő folytatások lehetőségét és lassan csodát, később minden Nintendo géprezt lelt Mario

RPG, csak a név változott meg az idő során Paper Mario-ra. (Egyébként az első SNES-es részt hamarosan felülírták a Virtual Console-os verzió.

Nó, annyi bevezetés után nem is jöhettek más, mint a Wii Super Paper Mario bővebb ismertetése. Személyes megjegyzés ugyan, de azért álljon itt: furcsa, hogy elsőként egy Paper Mario-játékkal próbálják meg kiszűrni a szemünket a Nintendo, én sokkal jobban örültem volna, ha Super Mario Galaxy landol az életemben, de hát ez van, szegény ember vízzel főz.

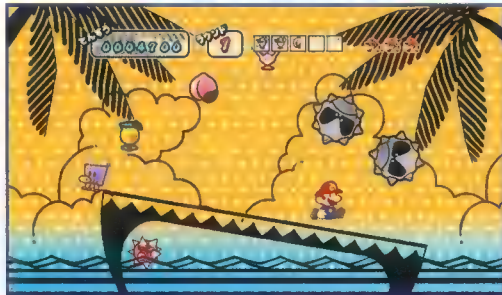
Szávól, ahogy azt már megszokhattuk, a Super Paper Mario is Mushroom királyságban játszódik, ahol szemtanúi lehetünk a vicces formában ugyan – Bowser és az elrabolt Peach kisasszony házasságkötésének. Ezt egyébként az épp lazító Mario testvérek sem hagyhatják szó nélkül, így gyorsan a teknőspáncélos sárkány kastélyához sietnek, és megpróbálják kiszabadítani még a nőszéjszaka előtt a frissen/felülírt ardt. Ekkor jön be a nagy csavar a történetbe: Bowser jobbkézbe, a titokzatos Count Bleck a díszes komparán ellen fordul, és Mario-t leszámitva mindenképp elrabol a saját dimenziójába. Adott tehát a feladat, a hapon/kappon az egymagában maradt Mario segítségével a Count Bleck után indulni, és kiszabadítani a barátokat, köztük Bowstert és csapótát is, hiszen mint már annyiszor a való életben, az ellenségesség ellenében a barátom el a Mario világban is egész könnyen érvényesíthető.

A Wii's Paper Mario szokatlanul az eddigi hagyományokkal, sőt még a megszokott játékmenet is fordul egy jó nagyot, na persze nem teljes 360 fokot, hiszen akkor ugyanazt kapnánk. In-

kább csak egy laza 180-as kanyart vesz, és bár jellegében sok mindent megőrzött az előzők tulajdonságaiból, ugyanilyen mértékben le is tér a kitaposott ösvényről, egy szó mini szék, az a Paper Mario már nem az a Paper Mario.

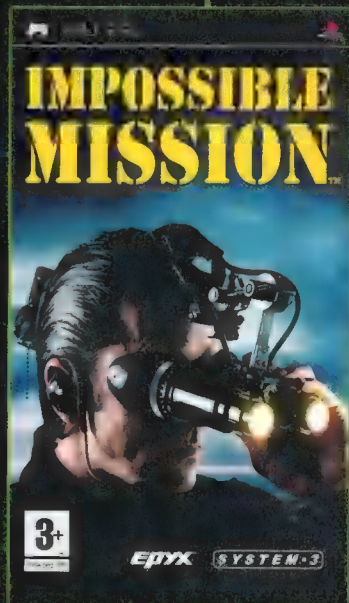
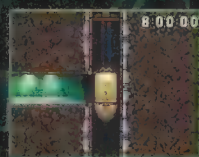
Talán leginkább az irányítás az, ami megmaradt a hagyományos, bevett eszköztárról, hiszen nincs agyonbonyolított nuncsok használata, sőt a nuncsok nem is kell becsatlakoztatnunk, és ezáltal elmarad a csukló- és karfárasztó, ebben a nyári kánikulában jócskán megizzasztó Wiimote rángatás is. A Wiimote-t mint egy hagyományos, mondjuk SNES irányítót, a két végénél kell megmarkolnunk, és ehhez igazodik a gombki-azítás is, vagyis a d-paddal irányítjuk a szereplőket (hiszen több is lesz belőle), és a különféle akciógombok a szokásos funkciókat kapják, mint például az elmaradtatlan ugrás. A Wii-s mozgásérzékelést csak speciális esetekben fogjuk használni, ilyen például, amikor a TV képernyő fele fordítva a kontrollert, mint egy elemilámpát használjuk, és a képernyő megjelenő fénycsóva segítségével bírhatjuk a segítőidőszakunkat, Tip-pint, hogy ugyan akkor már bővebb információkat az adott objektumokról. Ezen felül már csak a mini-játékoknál lesz szükségünk a mozgásérzékelésre, aminek egyébként kifejezetten jóltem, elegem volt ugyanis már a sok megérzősködő irányítási módszerből, amikben berszerezetelen alkalmazták lépten-nyomon a mozgásérzékelést.

Talán a legnagyobb változás a sorozatban, hogy az ideig preferált kétdimenziós megjelenítési formával szakítva, most egyszerre kalandozhatunk két dimenzióban és három dimenzióban is, utazgatva a különféle dimenzióikkal között. Talán





NICSAK, EGY ÚJABB LÁTOGATÓ!
MARADJ EGY IDŐRE...
...VAGY MARADJ ÖRÖKRE!



Az Impossible Mission egyike legnépszerűbb klasszikusainak remakeja. 2007. júniusában érkezett sz. 576 Shopok a Sony PS3 és Nintendo DS konzolokra! Kérlek a legamitbulljainkban és webáruházunkban!

www.576.hu



A Rampage sorozat az igazi nagy klasszikusok csapatát érdsít. Ott volt a játéktérmi gépek megjelenésének és elterjedésének korszaka, és ott volt a házainkba/állomai napok legjobb besomfordoló konzolozás időszámításának kezdete is. Jómagam is emlékszem még az ATARI verzióra, és ahogy néztem, a Rampage szörnyei még mindig itt vannak 2007-ben is, köztük járnak, rombolják az épületeket, leomratják a rendfenntartó erők egységeit, és élve faladják a vesztélt menekülő civileket. Ezután egy Wii reinkarnáció került a kezem közé, lassuk tehát, a már egyéb platformokra megjelent **Total Destruction** milyen teljesítményt ér el a Nintendo reválución.

Hível sosem voltam nagy Rampage rajongó, ezért sosem értemtel, hogy bizonyos szórakozó tálalát és telemes mennyiségű old magukba gyűjtése után az addig hatalmas, több méter magas monstrumier vajon milyen okból változnak vissza, és kocsanak el a hátsó kijárattal, inné emberi alakban. Nos hát, azt mondják a jó pap is holig tanult, és mivel a Total Destruction „komoly” szórakozással és körtessel került a boltok polcaira, annyival legalább okosabb lettem, hogy a Scum Soda nevű, kísérleti stádiumban lévő időutaló mellékhatásait várak gringó szörnyeké szagyni dallavonok. A játék egyébként nem málloz a könnyen kitalálható, és klisé - humort sem, így legalább egyszer érdemes megnézni a nem túl jó minőségű, és az egyezőségű játékokban fogant CG videókat.

Nagy, lényegében nem tulajdonságok különböz, de azért a menüként tekintve némileg eltérő játékmódban vághatunk neki a rombolásnak. A fő módot a Campaign, vagyis a hadjárat, amit a világot összes nagyváros el megindított szörnyekkel. Ebben - ellentétben a másik három játékmóddal, ahol négy a játszható karakternek száma - csak két játékos közös munkájával lehetjük földdel egyetbe a nagyvárokat. Na persze ezt ne vegyük szó szerint, hiszen csak néhány rövid házzsónál beszélünk, amit a game hibásan blocknak, azaz tömbnek nevez, pedig nem ház-tömböket kell szétrombolni, hanem csak házzsónokat, amint ahogy azt az előbb már mondtam. A területet egyébként nem járhatók be szabadon, egy laza kétdimenziós síkban folyik az akció, akárcsak a klasszikus részekben, és amikor sikerrel volt a megsemmisítés, egy „házzsónig” hátrébb enged minket a program, majd kezdődik minden előlöl.

Az akció valóban oldschool módra folyik, vagyis rombolásunk az épületeket lentről a földről, alulról a falról, de mint ahogy már a sorozatban megszokhattuk, fel is mászhatunk az oldalukon, és a falakra kapaszkodva is csépelhetjük azokat. Az erőteljes fizikai mozgásnak idővel aztán minden szerencsétlen épület megfogja magát, és először csak betekinthetünk az ott lakók életébe, ami általában a lakók elfogadásával jár együtt, majd ha eleget gyújtuk már az épitményre, az szép csendben magába roskad, és összeesik. Ez az összeesés egyébként elég furcsa, hiszen maximum profi robotonási szokták tudnak egy megsemmisített házra épít épületeket, hogy azok önmagukra barajonjanak, ám ez most a játékléte is így van - igaz, mindig is így volt. Fel is mászhatunk az épületek tetejére, hogy rájuk ugrálva szintén igen nagy károkat okozhassunk szerkezeti-



ben. Ezt persze nem nézik jó szemmel a humanoidok sem, és nagy sietve rúndk a rendőrséget, meg a különféle rendfenntartó specializációt egysegeket, akik kezdetben még csak gyolagosan azönnelnek, de a későbbiekben harckocsi és helikopternek formájában zúdítók rák a borsókák éppen nem mondatát küzti. Mivel azért szörnyünk is vége életkorátall rendelkeznek, lehetőleg minél hosszabb végezük ki a minit molasztó humánsorolók.

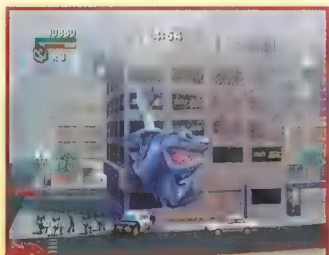
Városból nyolc darab találhat a játékléte, ami nyolc tényleg eltérő pályát jelent, persze csak látszólagban, hiszen azért mindenhol csak épületek vannak, amik lerombolásra várnak. A helyszínek adott kontinens adott országának adott stílusára hajaznak, tehát rájuk jellemző épületekkel és lakossággal fogunk találkozni. A civilek egyébként jópofák, mert sokszor megállnak bémészakodni, fényképezni, meg hasonló baromságra képesek. Pályánként sok egyedi házzsónál találkozhattunk (örömséget okozt neon hirdetések, vízes ártok), és persze egyáltalán ideit verhetünk ki az épít-

letekből, amik pozitív illetve negatív irányban egyformán befolyásolhatók a közérzetünket. Értsd: van, ami gyógyít, de van, ami károsítja hat az energiacsúnkra, ikonokat és rombolástól függően különféle transzcendens állapotba eshetünk, például időbuzosunk kapunk, vagy bejuthat az „ultrafaste rampage” mód, amikor extra pusztításra leszünk képesek, igaz csak rövid ideig. Mivel a három klasszikus szörnyünk kívül (George, Lizzie, Ralph, ha valaki nem tudná - ennyel) majdnem 40, eltérő tulajdonsággal rendelkező monstrum találkozhattunk a játékléte (leírás rák a szörnykártyák hátulján), érdemes minél többet kipróbálni, hiszen sok különféle speciális támadással rendelkeznek, az amúgy közepes mennyiségű alapmozdulatokon kívül. A további játékmódban mindössze a játékszabályok változnak: van, amelyik időre megy, és van, ahol a legmagasabb pontszám az cél. Jó, ki ne felejtsem: a hadjáratban megküzhetünk minden pályán végén Dr. Vectorral is, aki a Scum Soda okozta szörny mellékhatás ellen közti csoport vezető tudós.

Grafikailag a cucc közepes, a hangok meg olyan semmi extrák. Szerencsére most am irányítás sem igényel különösebb buvászkezelést, mivel a legtöbb funkció elérhető a gombokról is, csak néha kell odacsodapodni a Wiimote-tal.

Amit most leírtam, az mind szép és jó, és még fedi is a valóságot, ám összességében a játék nem igazán ér meg a többtízzezer forintot egy allag game-mal, hisz ez egy a házkorban sem túl nagy agymunkát igénylő produktum reinkarnációja, am feltehetően szintén már jócskán eljárt az idő. Csak fanatikus rajongóknak tudom ajánlani, nekik viszont mindképp, mert a fansite-okon mindenhol 8-10 pontos értékeléseket kapott. Reto...

Dexter



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

MOVIE
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavathatóság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos

✓ régi klasszikus új köntösben
X az egyszerűsége felett eljárt már az idő

4.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

A megtekintéshez meg kell nyitni a számítógépes adatbázist. A megtekintéshez meg kell nyitni a számítógépes adatbázist.

16+

www.pegi.info

PlayStation 2

Games for Men

eidos.



2040 Budaörs, Vasút utca 15
Tel.: 06-1-595-4351
e-mail: info@automex.hu
www.automex.hu

[illegible]

manga közösség kult anime

Anime-ajánlók • Manga-inzert • Oldboy • Rámen • DJ Sisen • Toyou vagy Tojó?

07
01

問
答

JAPAN IS HERE

UDVARLÁS MECHÁKKAL
FULL METAL PANIC

HOTLINE A KÁRHOZATBA
POKOLI LÁNY/JIGOKU SHOUJO

GOTHILOLI MIKROFONNAL
PRINCESS'AI

2007. május • I. évf. I. szám • 700 Ft



BEMUTATKOZIK:



HAVONTA
AZ ÚSÁGOSNÁL

mangomagazin.hu

COMMAND & CONQUER



Bár a valós idejű stratégiák műfaját a közhiedelemmel ellentétben nem a '92-es Dune 2 találta fel, a Westwood szívesebben mintaképp hozzájárul az, hogy két generáció videójáték élményének alapja egy a manapság koránsem annyira támogatott stílus legyen. Ha a Dune 2 lefektette az alapokat, akkor a 3 évvel később landolt és szintén Westwood jegyzte Command and Conquer újradefiniálta azt – igaz, a sikerre kisebb árnyék vetült a későbbi konzolos portok kapcsán. RTS+ konzolra átteljesíteni olyan, mint dijnnyes színházi előadást napszemüvegben megnézni: valami csak látszik, de a lényeg elvész. A lényeg pedig a kontroll, a csatlós, a süllyedések és az egész játék felteit, azt pedig még egyetlen PC-ről átöbölt játéknak sem sikerült elérnie, igaz, a megközelítés már más tézis. Ha gondatlan landolást nem is, de remek kezdőlépést a Battle for Middle Earth 2 tett X360-on pár hónappal ezelőtt, a C&C3 pedig felszította a hőmérsékletet a csizmát, hogy ismét egy nagyot ugorjon előre.

ODA A TIBERIUMHOZ

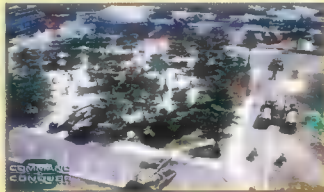
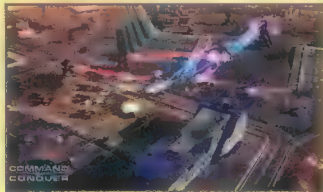
Ha esetleg valaki lemaradt volna ki tudja hány előzményről, példaként a Command and Conquer univerzum alapját két tróciós árka harca adja. A GDI és a gonosz oldalt képviselő NOD nem csak a föld feletti dominanciáért, de a túlélésért is küzd, mivel a bolygót a tiberium okozta fertőzés ostromolja. A tiberium egy zöld kristály, ami úgy néz ki, mint a Superman legegyszerűbb kriptón, csak itt nincs egy piros kópányeges ember sem, akinek természetfeletti képességeit korlátozná. Vannak viszont emberek, akiknek megadja a tiberium az ásványvízes poackokba nehezen belezuhalló kristályt és inkább feldobja a lapokat – persze nem saját akaratukból. A bajok att kezdődnek, mikor a NOD vezére, minden idők egyik legénymatru-

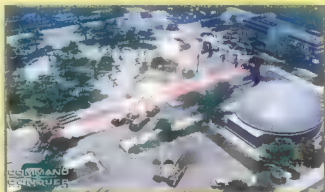
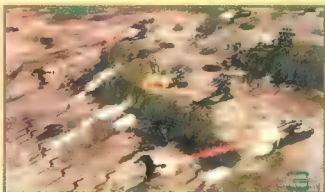
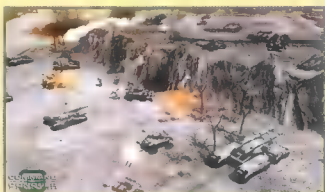
sabb gonosza sokadszorra ragad fakanalet, hogy alaposan felkavarja a tündérözös bologdság sűrű szöszét. A sztori kúsi bugyutának és vészregénynek tűnik (mert az is), de a C&C sosem erről, hanem az események teljessé miatt vár ismeret – a rajongók legnagyobb öröme a Westwood esszencia eme értékes darabjait nem sikerült a nagy EA fűzővel kivágni az ablakok, mivel a harmadik sorszámozott epizód egy olyan teljes joggal elemeltet technológiához nyúl, amely úgy 12-13 éve volt népszerű. A kulcsszó: blue-box. Mi az a blue-box? Az a két vagy zöld vászon, amit a nagyontók-nagyonlatvónos Hollywood filmek forgatósokor alkalmaznak a szaktit a digitális effektvározás előtérítéséhez. A fordulatokban gazdag történet ezért közepesen jó színészek és valós / digitális díszletek által forgatott HD filmek keretén belül gördül egyre előrébb – a stábot ezúttal a Sam Fisher hangjátékot ismert Michael Ironside vi-zi a hátán, de a C&C3 felvonulása többek között a LOST, a Battlestar Galactica és a Dr. House gardájának több sztárját is. Kisse bugyuta, kisse túljátszott, kisse nagyon alacsony költségvetésűnek tűnő neo-retro övezetektől? Lehet, de az tény, hogy rövid időn belül nagyon megszerethető.

A játékos ott csúszon az eseményekbe, amikor a GDI ertő Washington közelében erőteljes NOD csoportosulása lesznek figyelemes, így rögtön az októ közepében találhatjuk magát minden szerencsés vállalkozó, feltéve persze, ha balga mód ki-hagyta a tutorialt. Ami nem jó. Nem jó, mert a nélkülű szegény befektetőinket családjai nem kintütesek, hanem halotti bizonyítványokat oszthatnak ki a falra, a C&C sava-borsa ugyanis sem irányítás. Azt pedig a műszi lécar lépésből álló tutorial nagyon-nagyon alaposan és szabályosan elmagyarázza, meghozza interaktív a ezért roppant hasznos formában. Aki próbálta a Battle for Middle Earth 2-t körülbelül tudja, hogy mire számíthat, de a C&C3-ból változat is eszélő, így hely-

zeti előnyben a veterán BfME rajongók sem lesznek. Fussuk át gyorsan: a C&C alapvetően a kontroller teljes egészét lefedi. A jobb analóg kar érzékelészen a kameramozgáshoz felel – zoomolás, döntés és forgatás, scrollolás – a bal pedig a kurzor feladatát látja el. Az éppen a képernyőn lévő összes egység kijelöléséhez elég csupán a jobb ravszt, majd a gombot lenyomni – aprópap a gomb, az A a nagy mágius billentyű, amivel minden megoldható. Egy adott pontra vezényelheto a kijelölt csapat, az A gombbal kipécézheto az ellen, az A gomb maga a megtestesült menübarangolási túllétegyesg.

A C&C3 által bemutatott interfész kifejezetten barátságos, mivel lehaszult, szallangol mentes és könnyen állítható, legelőbb is azok számára, akik bősége nagygyelbontású televíziókkal rendelkeznek, mert a feliratok és az ikonok mérete bizony kicsi: no nem annyira, hogy a a játszhatóság rovására menne olyan nagy méretekben, de éppen eléggé zavaró ahhoz, ki-sebb problémát jelentsen. Mielőtt előreszaladnánk a technikai részletek boncolgatásához, jobb, ha már most kimondjuk: a C&C bizony nagy felbontáshoz, széles vásznonra left tervezve – a stílus egyszerűen megköveteli a nagy játéktérlet és a teljes beállíthatóság. Főleg, ha a C&C3-ról van szó: a majd 40 missziót és két frakciót magába foglaló kampány még a legveltembébb stratégiákat is meg fogja izzasztani, mert nehéz, meghozza néhal kinkesesen, nagyon nehéz. A mesterséges intelligencia kijárvétel, a semmiből képes percek alatt magából katonákat ontó bázist felhívni, azokból hatatos sereget felépíteni és utána ártóg offenzívát indítani. Kétség kívül a C&C3 legnagyobb vonzereje a masszív csatábarázolás, a folyamatos, intenzív és látványos véget nem érő harc – a modern háborút nem is mint részvére, de mint passzív néző is élvezet szemlélni, van abban valami felemelő gyönyör, amikor a ne-onziden világító tiberiumok mellett egymást szabdalkják a





kültes mérlegben kézzelnyalójából, miközben embermagas lo-
kálindán egyszerű gyalogáros küzdenek az életükért. A három-
oldali hiteletlenül kiadagolozott, megfénkenlartok szerepé-
bűt GDI a gépésített hadosztályban jeleskedik, a NOS a meg-
leptetésű földmádsokot preretálja – egyik legjobb egységé-
re anglyikos merénylő (!) – és... és erről még nem volt szó, de
a harmadik felvonás megőrzi a két faj hegemonizálását és új
csoportot vezet be. A Scrinak esteletéseltől most eltekintünk,
mivel egyértelműen kő vizsik a primer, felteűnűs kompozálós
és félelemtelik – legifjútlók képeses másodpercek alatt minden-
elsőprőni a földről, egyetlen ászszedettét földmádsál az utol-
sónycsavarig lebontó egy GDI tankot...

Azok, akik kitértek online előadásra végynak mostantól is nem fognak csalódni, sőt, a PC-s változatoktól eltérően a 360-as C&C3 sokkal kidolgozottabb és összetettebb multiplayer opciókban. Van itt szövetség deatmatch és capture the flag – akár gépi ellenfél bevonásával is –, egy adott helyszín védelmét megkövetelő Capture and Hold, az ostromok köré létrekelti Sieg, valamint Középföldén vendégserleplő King of the Hill. A változatos játékmódok mellé változatos térfépek dukálnak, a C&C3 e tekintetben pedig nem hazudtolja meg magát.

A THERMAL ANALYSIS

Ám az átirat sajnos nem mentes a hibáktól, korántsem: mi más, mint az irányítás jelenti a legnagyobb problémát. Vitathatatlan

[illegible]

Erre jön rá az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy a Command and Conquer 3 **szaggat** – nem kicsit, nem alig észrevehetően, nem masszív csata közben. A képráfrészt messze nem konstans, a játék képes szinte teljesen üres terepen is vad számológéptársa kezdeni, annak ellenére, hogy felhasználható erőforrás lenne a gépben bőven, csak mintha az

átírt elkészítése során ez nem ütött szögöt senkinek a fejében. Pedig a game kifejezetten szög, a táj, a terep paparral jól felépített, az egységek és az épületek designja pappan, a speciális effektusok pedig remekül feldobják az összképet – a tankok szög kis vájátol hagynak maguk után az úton, a helikopterek rotora felveri a port a talajról, és így tovább. Mindezt telési a folyamatosan szétesni kívánó kép, a rossz ütközéskézelés... szöveg technikai szempontból nem túl rögös a helyzet.

Am én senkit se tántorítson el, a C&C3 remek játék, még ha hibáktól is szenved – az irányítás konzolverzióhoz képest használható, a grafikus színvonal megfelelő, a technikai hibák megszokhatóak, az elképesztően összetett multiplayer mód pedig kvázi végtelen szavatossággal támogatja meg a nem mellesleg természetes szingli kampányt.

Wilson

C&C3: TIBERIUM WARS

MAS VERZIÓ: JÓ / KIVÁLÓ / NAGYON JÓ	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 játékos, xbox live
720p/1080i/1080p, dd 5.1

✓ remek rts
X nem tökéletes irányítás

8 pont





PSP-re tudomásom szerint eddig a tavaly megjelent Syphon Filter: Dark Mirror jelentette a csúcsot a lövöldözős-TPS anyagok palettáján, illetve a Killzone és az első Socom említhető még a jobbak közt. Igencsak meglepett, amikor én kaptam ezt az anyagot, mivel még idáig egyetlen Socom-játék sem játszottam semmilyen platformon, és a Syphon is csak futalog ismerem, épp csak összevetés szintjén. Éppen ezért felfutottam minden segítséget, amiről csak úgy gondoltam, jól jöhet, és végül nem volt más választásom, belemélyültem a cuccba. Már most mondom, hogy az első Socomnál (amelyet szintén megkaptam összehasonlításra) észrevehetően jobb anyag, és főként grafikában, szóval úgy körülbelül a SP szintjén mozog a prógi mind tartalom, mind kinézetben, és ez azt hiszem nagy szó. Még mielőtt belekezdünk, felhívnom a figyelmet Still cikkére a 2006 márciusi számban, amely nagyon jó alapot szolgáltat a jelenlegi teszthez.

Annak, aki hozzáz hasonlóan most ismerkedne vele, a **Socom Fireteam Bravo 2** egy felig taktikai, felig lövöldözős game, játékménre kb. a Tom Clancy-játékok és a COD közé helyezném: előzőnél jóval lendületesebb, utóbbinál meg jóval összetettebb. A sztori szintén egy újonnan megalakult köztársaságra, bizonyos Adzskizsánbára látogatunk, ahol persze terroristák

ták likvidálása lesz a dolgunk, a létező legkülföldiebb, életben is létező eszközöket bevetve. Mit szépsítsünk, löni kell.

LEGALKALMAZ

Az egyjátékos mód a Campaign, ezt választ ki. Vagyunk tehát a Lobby-ban: nézzünk szét, mert némileg változott az előző részhez képest, persze leginkább csak elrendezésben. A Háromszöggel a profilokat kered ki, ahol is mindenfelől tudsz módosítani, és az irányítást is megtekintheted itt, bár ezt elég nehéz elsőre memorizálni, inkább játék közben fogsz ráérezni – ha még nyomod az előző részeket, mert sok minden itt se változott.

Von még itt egy érdekes dolog, mégpedig a Crossstalk funkció, azonban ehhez szükségünk lesz a szinten nemrégiben megjelent PS2-es Socom játékra, a Combined Assaultra. Új részek, új karakterek nyithatók így meg a játékból, amiről sajnos azért nem tudok részletesen írni, mert azt nem kaptam meg a PSP-s példány mellé. Mindenesetre tudj róla, ha megvan mindkét game.

A Campaign Lobby-ban az Operation Map tartalmazza az éppen soron következő küldetésünket, a részletesebb leírást kaptunk az X-re. A Mission Briefing egyértelmű, az Intel Database-ben a lehetséges veszélyekre hívjuk fel a figyelmet, az Armory-ban pedig a fegyverkészletünket tudjuk variálni – külön-külön mind a két karakternél. Change Loadout – ez a tényleges fegyverváltás. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, és ezek jellegükben is különböznek, tehát mondjuk egy puskával és egy távcsöves fegyverrel. Gondolom szükségtelen mondanom, hogy mindegyik fegyvernek megvan a maga hatótávolsága és pontossága. A jobb oldalon még sok mindent variálhatunk, és nyilván a ja-

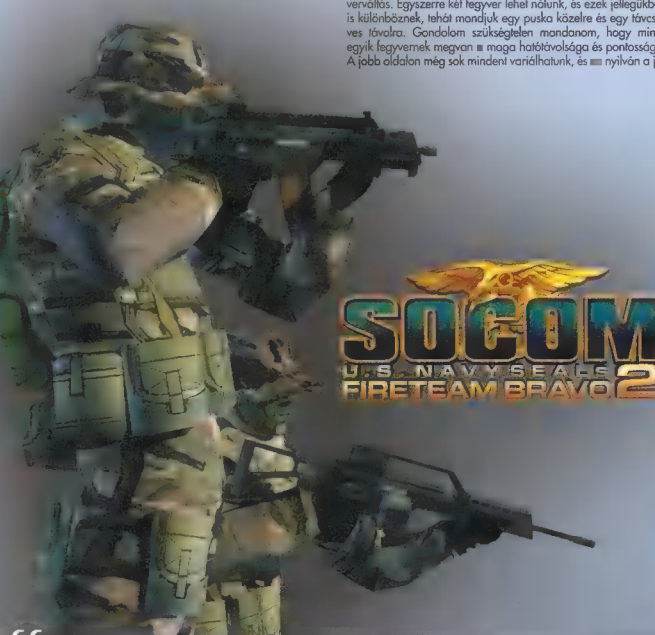
tekoson fog múlni, hogy pl. még egy pakl gyógyító csomagot visz magával, vagy lerakható bombát, esetleg gránátot. Hármadik szelekciót ezek közül, és még marad egy hely a kukker számára is, ami pedig elég. Alul látsz egy olyat, hogy Air Strike és Supply Drop. Az Air Strike-kel megrendelteszheted légi csapást mérés az ellentekre, a Supply Drop meg plusz segélycsomag, szintén ha a szükség úgy hozza. Ezeket nem muszáj igénybe venni, meg különben is csak viszik a pénzt (CE), úgyhogy döntsd el, kellene-e. Az így megtekintett lövöldözős választható inkább védőfelszerelést, páncéllakást, ezt mind jobb oldalon. Még a fegyvereknél, legalábbis bizonyos típusoknál tudunk scope-ot venni, vagy épp hangtompítót, de jól gondold meg mit kényszerít, mert egyszeri vétel, és nem adják vissza a pénzt, ha úgy döntesz, hogy mégse az kell. Az itt leírtakat ugyanígy mindkét karakterrel el tudod végezni, kivéve a légi támogatást. Azt, hogy ki lesz a kísérő, viszont tudod változtatni, meghozza küldetésenként. Természetesen a gimnáziumi kalandorokról fogtak csacsogni az út során, szóval lássuk ki miben jó.

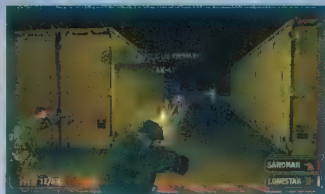
Wrath – Rendkívül higgadt pasas, soha nem veszíti el a fejét. Hangtalanul jár, ason, cserebe viszont nem túl erős. Alcazában von leginkább otthon, előzárkózva közel kerülve igaz nagy hatálakkal értelmeltől az. Választ csendesebb küldetésekhez. A hangtompított M4A-1-et preferálja.

Bronco – Egy Harvardon végzett orvós, jó humorérzékkel (vagy talán mégis lehet majd csacsogni). Elsősorban nehézfegyverekkel érzi magát elemében, kérd meg, hogy hangtalanul lőpázzon az ellentek mögé, mert nem fog neki menni. Választ akkor, ha sok az ellenség, csak úgy nyúzós, és a kiiktatásukhoz elsősorban tüzfőzrre és állóképességre van szükség. Ő az M403-at szereti.

Lonestar – Egy régi ismerős, az előző Socomban ő szolgált melletted. Mesterlövész, távolról hatalmas fenyegetés mindenki számára. Nekí a legjobb a célzás, viszont minden másban elég átlagosnak mondható. Ideális olyan küldetésekhez, ahol nagy a belátott terep. Szíve választja egy SR-25.

Ennyi beállítás után már igazán remeghet az újjad a ravaszon: menj a Deploy-ra, és nyomj X-et és GO. Ja, majdnem elfelejtettem: a te neved Sandman, az előző Socom főhőse.





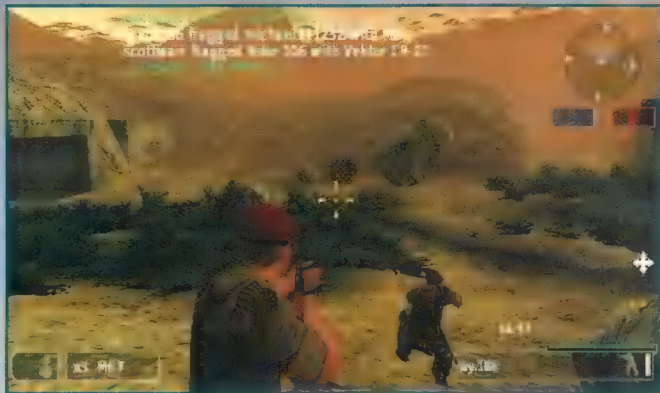
SELECT MISSION

A lezárásra nem ár külön látni, tekintve, hogy elég összetett és könnyű benne elveszni. Annyit kar a mozgás: előre, hátra, és ■ fordulás – ez látszik. Ha oldalra akarok, mozgás közben tartok le nyoma ■ bal ravaszt. A D-pad jobb a Freelock. Ekkor az analóg karral nem az emberdet mozgatom, hanem a célzást irányítom. Ebből is következik, hogy főként biztos helyről való tüzeléshez, pl. sniperezéshez használható. Tudsz azonban ebben ■ módban is mozogni, ha lanyomva tartod a bal ravaszt: ekkor az előbb már leírt előre-hátra-oldalozás szerint tudsz mozogni. A D-pad föl ■ FPS mód. Ugyanúgy működik minden, csak belső nézetben. Pár figyelemmel ezzel tudsz zoizolni is. D-pad le, ezzel váltasz vissza TPS módba. Van még ■ D-pad bal, ■ inventory-D: nyomva tartva láthatod, hogy melyik gombbal milyen fegyverre, vagy másra tudsz váltani, legyen az gránát, vagy távcső. A Háromszög röviden le nyomva: áll/guggol/fekszik. Hosszan nyomva pedig az épp kézben tartott fegyver és gránát között váltasz: ezeket ■ legkönyebb összekeverni, nem árt begyakorolni már az elején. A Körrel adsz utasításokat a társadnak. Négy utasításfajta közül választhatsz: ■ töltsék a bír/le bír/pozíció tartd/kövess kérdéskörre vonatkozó, a Deploy-ban különböző fegyvereket vezeték ve le, a Cover Targittel megkérlek, hogy fedezzen, ■ Move to Cross-hairs-szel pedig oda küldöd, ahova a célzókád néz. Ismét csak érvényesül az előbbi szisztema: röviden benyomva ez ■ menü jön be, hosszsan benyomva pedig a már előzőleg kiválasztott utasítást végrehajtja el újra, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal belelenni és kiválasztani ugyanazt. A Négyzet ■ újrátöltés, és pár speciális funkció, mint pl. az átírányítás vagy az ellenfél lefegyverezése, de ez mindig ■ adott helyzettel függ. Végzetted pedig ■ lövés: jobb ravasszal célzol, X-szel lövsz. X-szel aktiválod továbbá a bombákat is. Ha több célpont is van, akkor a bal ravasszal közelről tudsz váltani közöttük, anélkül hogy újra be kéne őket célzani. Van még egy nagyon fontos gomb, ■ Select. Ezzel hívd elő a térképet, részletes jelmozgázzal, és a teljesíthető feladatokkal is itt követni tudom. Hasznos funkció, rengeteget használhatsz.

A játékból még két foglalom szorult magyarázatra. A Command Equity (CE) szolgálat pénzt gyűjt, amiből fegyvereket, felszerelést vagy ruhát vásárolsz. Annak alapján kapod, amennyi jól az egyes küldetéseket végrehajtottad: ezt a program egyenlő szempont alapján vizsgálja. A másik a Local Influence (LI), ami pedig a helyiek bizalmát fejleszti ki: minél magasabb ez, annál inkább hajlandók segíteni a nyomozásod, és ez a hírszerzésben is megnyilvánul. Erről a későbbiekben lesz még szó.

JÁTEKMENET

Az első küldetés során egy helikopter körülményeit fogod kivívni. Először itt találkozol a grafikával, mely mint már említettem mindenképp szebb, mint az első Socomban. A látványon belül is a leginkább meggyőző elem a távolsgy, ugyanis egészen messze ellátok, és még külön rá is tudsz zoizolni mindenre. Ezenkívül a pályák is jó nagyok, beakadnak vagy szaggatnak még sincs nyoma, egy-két grafikai glitch azért előfordul, de



számoltatván nem ront ■ összképen. A hanghatásokkal és a zenével megint csak nincs gond: a központi látomáson alapuló kapod ■ infókat, társad dümöl mellett, és a terrorizmus is helyi nyelven szólalnak meg. A hó ropog ■ talpad alatt, a víz csobban, és a fegyvereid is „szépen” szólnak. Az audiovizuális rész tehát rendben van. Szerintem mindenképp fülhallgatóval érdemes nyomni. Az irányítással sincs gond, egészen addig, amíg csak gyalogolni kell. Az akció a PSP-n már megszokott módon zajlik: ■ célzás amolyan fél-automata, nagyából az ellenfél közelébe ügykeled ■ célkeresztet, majd a jobb ravasszal belőgöd. Nem akarom leírni megint, hogy miért lényegesen ilyen megoldás ■ program, maradjunk annyiban, hogy ezt is meg lehet szokni, bár szerintem ezzel pont a lényegétől fosztja meg a játékokat, de ez szubjektív. A játékok nyomhatod taktikusan és nyomhatod elszánt rablóként is. Guggolva az ellenfelek háta mögé tudsz settenkedni, és ilyenkor a Négyzettel egy késszerűséggel elintézheted őket. Humánusabb módszer, és egyben kifutódabb, hogyha puskával arcom csapod őket, ■ másodikként meg fogják ochni magukat. Ilyenkor ■ ismét csak a Négyzet segítségével ■ lefegyverezheted őket, ekkor ■ U pontjaid száma növekszik (két lövés is meglesz szor, hogy megadják magukat). Társad néha sürgős orvosi ellátásra szor: ugyancsak a Négyzettel, amikor a közelében vagy, ilyen módon föl is tudod őt elszetni (ő teged nem). A medipakeket jól oszt be, mert amennyire könnyűnek tűnik az elején

a játék, a pályák végére rendszerint így is elég marad valand, és úgyte itt nincsenek checkpointok: ha meghalsz, alszól kezd az egész missziót – amelyekből egyébként 14 van. Nekem Lanestor bizonyult a leghasznosabbnak társnak.

Kissé faragumi a helyzet, ugyanis eddig mindegyik immáron említett PSP-s lövöldözés anyag 9 pontot kapott. Úgy néz ki, ez alól ■ Socom 2 lesz a kivétel, mert bár tartja a színvonalat, és kb. ugyanúgy teljesíti, mint tavalyi ilyenkor az elődje, csakhogy közben volt egy Syphon Filter is. Ugyahogy a pontszám ■ zavarjon meg, a két Socom közül mindenképp ezt szerez be, ha rárog vagy, akkor még úgyis megvettél már. A Syphon nekem valomivel jobban tetszett.

Bixbite

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

MÁS VERZIÓ	SONY	NINCIS
grafika:	kiváló	
játszhatóság:	jó	
szereplőség:	jó	
zene / hang:	jó	
hangulat:	jó	

1-1B játékos (1B online), wfi

✓ tartalmaz, online multiplayer
X-től profi egy átjátszatkosnak

8.5 pont

MARTIN BILKOVIC

Komolyan idegösszeesést szenvedtem, amikor a játékot először játszottam. A játékot a Sony a PS2-re adta ki, és azonnal a legelső alkalommal a PS2-re is. A játékot a Sony a PS2-re adta ki, és azonnal a legelső alkalommal a PS2-re is. A játékot a Sony a PS2-re adta ki, és azonnal a legelső alkalommal a PS2-re is.



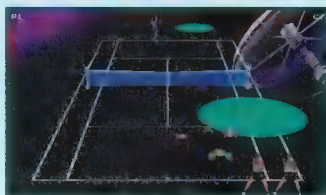


Oriási teniszláz van mostanában, hisz egyre-másra jelennek meg a nagy szériák legújabb részei a konzolokra és a handheldekre is, most például a Smash Court 3 – úgyhogy egy összehasonlítás most tényleg adta magát, főleg a PSP-s Virtua Tennis 3-mal.

ALTVIA

Először is lássuk, kik nincsenek itt a nagyok közül. A férfiak közül leginkább Rodick és Hewitt hiánya szúr szemet, a nők közül pedig a két Williams-é, valamint Clijsters-é, illetve mint ha orosz teniszszők közül is kihagytak volna párat, de hát Sharapova itt van, s többi meg tökélműgy.

A kezeléssel kicsit bővebben: X a ryesis, Háromszög az emelés, a Négyzetet laposan ütöd, a Körrel kicsit emelsz rajta. Kezdetben sok különbséget fedeztem fel köztük, de ahogy haladtam előre, rájöttem, hogy valóban nagy szerepe van, mikor mit nyomsz. Érdemes betűlni, mert minden helyzetben és találon más a megfelelő ütőfajta, ahogy a valószínűség is. A játékmeneit ezzel szemben rögtön elsőre megállapítható, hogy jóval nehezebb, mint a Virtua Tennis 3. Nehezebb, lassabb, vizslafogottabb, viszont épp ezért nyújthat kihívást azoknak, akiknek elegük van a VT3 két gombnyomásra megnyerhető mecesei. R a fűs, ennek a használatát is gyakorolni kell. Ismét csak a VT3-mal összevetve: az akkor is fun, ha semmit nem tudsz róla, és először iszonyú nyögvénylós. Kiké dántse el mennyire veszi komolyan.

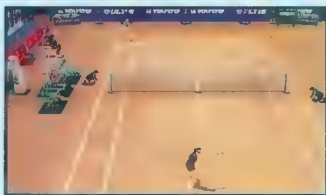


HÁLO

A jötkömeten valamivel lassabb a megszokottnál, épp ezért legalább azt a pár trükköt érdemes tudni, amivel feloldhatjuk a meccset. A Négyzetet vagy a Körrel szervélés, az addig a felvillanó pontig kell lenyomva tartani valamelyiket, ami megjelenik a labda körül, de ha csak simán lenyomva tartod, akkor is nagyobb üt, szóval ez nem teljesen világos. Amikor ellenfeled olyan labdát üt, amire le tudsz csapni, egy fénylő pont jelzi a pályán, hová fog pattanni. Ilyenkor rohanni fől a hálóhoz (R), és még azelőtt üssél, mielőtt leesne, ha szerencséd van, azt már nem tudja visszahúzni. Fontos, hogy ha Négyzetet nyomsz, nagy valószínűséggel kiüti a pályáról, a Körrel tehát jobban társz. Ha már nagyon lecsapóra áll a zósló, akkor ugyanaz sárágn fog villagolni, ilyenkor mehet neki a Négyzet is. Emelni csak akkor emeli, ha a másik fölött a hálóhoz. Ha nagyon nem történik semmi, akkor érdemes nekeld is felmenni, de ha karlósan s jászol előbb-utóbb beszapod. Éleg gyakori egyébként, hogy az ütőtől még egy méter távolságra is gyakran úgy veszi, hogy beleütöttél, de hát ezzel csak nekünk lesz könnyebb, ne haragudjunk rá ezért. A kültől labdát a Háromszöggel meg tudjuk challenge-elni, akkor bejön a szassz s megnézi a vonalon volt-e vagy sem, ez tők jó.

Az Arcade mód egyszerű. Érdekes, hogy nem a világranglistán elfoglalt helyezetek szerint nehezedik, hanem meccsszám szerint, mert nem igaz, hogy egy Bonifist nehezebb legyen, mint egy Federert (válassz ki Nadalt, és szinte fix, hogy első körben összeszorsol vele).

A játék központi része a Pro Tour, itt tudsz karriert kezdeni, saját karaktert generálni, blo bla... a szaklósas. Ezen kívül válasszatsz még megadnak egy riválit is, akiket a pályafutásának alakulását szintén követi majd a gép. A karrier során nem egyszerűen csak ügyesséds, hanem pontrendszor is van. Experien-ce Points: ezekkel lépsz szinteket, feltölténnél csak győztes meccsek után jár. Skill Points: a szintlépésnek megfelelő számú kapsz mindig, értelemszerűen ezekkel turbózd fel a skilljeidet, de külön modultalokat is tudsz vásárolni. Shop Points: vásárolni tudsz velük, de ide tartozik a stílusod változtatása is (pl. egy új frizka). A Hépblől egyébként minden fontosabb kiderül. A vi-



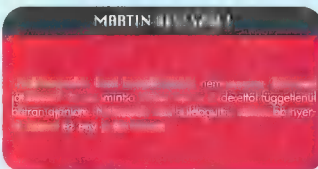
lőranglistán 250-ként kezdessz, és ahogy küszödd fel magod, érkeznek majd a meghívók a nagyobb eseményekre, sőt ami nagyon tetszett, rajongói leveleket is kapsz! A ranglétrán lejebb helyet foglaló ellenfeleket a gép generálja, és néha elég szándékosan pacoakol képes összevagyatni, legalábbis remélem, hogy csak nem első személyekről lettek mintázva.

A grafikáról csak szót érdemes ejteni, a VT3-hoz képest nem valami csúcs, de egyébként elég jó. Bár azt nem értem, hogy a közönségért miért nem sikerül egyik játékból se lemodellezni? Olyan, mintha átok ülne a programokon ezzel kapcsolatban.

TENISZÜTŐ

Sokait gondolkasztam rajta, vajon kinek ajánljam a Smash Court Tennis 3-at, de semmi más nem jutott eszembe, mint hogy ha valaki nincs köbüküve a Virtua Tennis 3-mal, de vágyik egy tenisz-programra, akkor beszerezheti. Éleg szép is, elég jó is, elég tartalmas is, és nincs különösképpen nagyobb hibája. De még meg sem említettem a legnagyobb pontot! A játékok ugyebár a Namco adta ki, akiknek azért volt pár nagy játéka az utóbbi pár évtizedben. A Challenge menün belül találasz három minijátékot, ezek közül kettő egy-egy legends Namco-játékot hívöz a teniszhez: a Pac-Man és a Galaxia. Mindkettő teljesen aborult szabályok szerint működik, amit sokan helyhiány miatt nem tudak látni, de jó buli mindkettő. Ezen kívül van még egy harmadik minijáték is, a Bomb Tennis, amit már nevéből is ki lehet látni, miben módosulnak a szabályok. 7.5 pont. Mit is ír erről a Konzol írtékelője? „Jópalát! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még ró is katonaszél!” Mintha csak erre a programra találtok volna ki.

Bixbite



SMASH COURT TENNIS 3

SONY / NAMCO
MÁS VERZSÉ ELENED NINCS

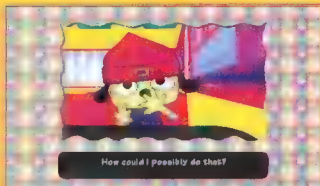
grafika: jó
játékosztatóság: jó
szerevezetőség: jó
hang: közepes
hangulat: jó

1-2 játékos, wifi

✓ minden benne van
X de kicsit szétlen

7 pont

FIGYELEM, ITT MC PARAPPA A HÁZBAN!



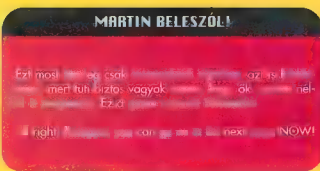
Parappa a sztárl az ember — gondolná, hogy egy kutyusnak is lehetnek szerelmi gondjai, én addig úgy láttam, mindig elég egyszerűen lerendezik az ügyet. Parappánál nincs így. Ráadásul az ő kíséretével egy virágágy, Sunny Funny (Sunny Fanni). Kiskutyája, szerelme, mi kovekezik előbb? Nánd, hogy rap, csakis rap, és színtelítet rap! Mindez a **Parappa the Rapper**, ami az ózanos című '96-ban megjelent PS-es játék egy az-egybeni remake-je.

Parappa tehát fogja magát, és „nekiindul, hogy a városka legjobb mesteriellől tectet vegyen” — idézek a régi KByte-os cikkből.

Igy van. A játékok hat színtet kell teljesíteni, hogy eljájjon a váro várt beteljesítés (megparázás). A game egy cuki intróval nyit, melyben Parappát a mozdól kijövet beülnek egy gyorskajázbó, ahol is megjelenik két idegesítő gyökér, akik ráadásul ultra-bénán is rappelnék, szóval tiszta gáz. De semmi probléma, legalábbis látásból, ugyanis felbukkan Joe Chin, hogy rendet teremtsen, akik meg sajnos hamar kiderül, hogy az a tipikus faraszi szuperhős, aki ellenfeleit is leginkább kopotás dumájával küldi szóra. Parappa úgy érzi, neki is szuperhőssé kell válnia. A megoldás egyszerű: „I gotta believe”, így azt gondolhatnánk, hogy majd gossapi fog énekelni — ehelyett jön a rap, de valójuk be, mi sokkal jobban júnunk így.

MARTIN BELESZÓL!

A Parappa, ha valaki a képek alapján nem venné le a dolgot, vizuális stílusát tekintve elég egyedi, valahol ott van a South Park és a Loco Roco féle debiliségek között, de szerintem csak stílusra is ráér. 2D-s papírból kivágott szereplők illegetnek magukat 3D-s szíllázt háttérrel előt. Az egész eszméletlenül humoros és jó is néz ki. Mégis, ami a game-et kiemeli a hasonlók anyagok közül, azok maguk a zenék. Már első hallásra bekiáltom, hogy ember hallászervebe, nem beszélné a rimekről! Háborozgatónak jók, hol viccesek, hol komolyak, de kegyetlenül belátal mindvégig. A japán játékgyártók újfent bizonyít ezzel a stíffal, miként a béna erőltetett amerikai műnője programoktól ellentétben itt a hiphopnak pont azt a jópofa lozagságot ragadják meg, amiért a stílust lehet szerelni.



PAPARAPPA
PARAPPA
TRAP

PARAPPA THE RAPPER

Szóval akkor hogyan is kell rappelni? Mindenekelőtt jól. Csak akkor léphetsz tovább, ha minimum „Good” szintre teljesítesz. Nincs más dolgonk, mint ütemre nyomkodni a gombokat, s tekintetben tehát úgy működik, mint egy szokványos ritmusjáték, de garantálom, hogy először sokan félre fogják ütni még a leg-egyszerűbb kombinációkat is. Ennek az oka az, hogy itt tényleg pontosan el kell találni az ütemet. Először könnyebb, ha a csúkat nézed, de ha ráhangolódasz, később már hallás utján is lazán fog menni. Felejtél el Ludacris-t, felejtél el Snoopat: itt sokkal inkább Grandmaster Flash és Run DMC lesz a követendő példa. Az animációk és a „sztárl” is oszerint változik, ahogyon teljesítesz, érdemes már csak ezért is látni: mi-nél jobb eredményre. Ha elég jó vagy, egyesek még a legfeljebb hirtakabba is beaválnak, pl. Prince Fleaswallow, aki bevalloja, hogy még soha életében nem adott el semmit.

Mindaddig azonban, míg csupán Good értekelésre tudod le az összes szintet, még csak a játék felét látod. A lényeg itt ugyanis a freestyle! A Cool-szint eléréséhez ugyanígy két jól elott! sor kell, mind — összes többi esetében, tanító-mestereid azonban nem lesz könnyű meggyőzni, hogy átadják a terepet. A freestyle lényege, hogy az előtől elhangzott szöveget más ritmusban, de mégis úgy add elő, hogy jól hangozzsz. Ezt írásban elég nehéz jól leírni, de — mi tud, hogy sok gyakorlás kell hozzá. Példá: Kick, Chop helyett Kick, Kick, Chop, Kick, Kick, Chop, ahol az első Kick és az első Chop a helyén van, a többi csak te költöd hozzá. Ha érdekel a téma, a neten olyan videókat találni, hogy el se hiszed! Freestyle-módban aztán mondhatnák, amit akarsz, — ugyanis szituációtól függ, a lényeg, hogy ütemre legyen. Eszméletlen animációkat hozhatsz így be. A végén elkezdünk a lindához, hogy egy csótány az MC a színpadon, és az ő kezében a mikrofón.

De ha úgy döntesz, hogy dicsézet, jobb ha már az elején meggyedsz. Alakítsd, ha kell a nő, nem lehet az öreke kismén. Figyelem, figyeltem, itt Parappa most a házigazda, mozdulj be te te kicsi gázda. Kezelek fel és hódál!

YOU GOTTA BELIEVE!

Sok dalog van, amiért a Parappát szeretni lehet, de én úgy gondolom, hogy leginkább a halálós fazenék miatt. Parappa csics, Sunny tündéri, és akkor még nem beszélünk a mesteriellől. Prince Fleaswallow pl. hamisítatlan beszédűl jamaikai stílusban adja elő magát, Mooseliné hozzá a '90-es évek elejének nál rapiekné, pl. a Salt'n'Peppa-nak stílusát, Chop Chop Onion meg egy kung-fu mester repesszel változta, hogymatjei!

Mikor Martin szolt, hogy eredetileg ő írta volna a cikket, azt éreztem, hogy valami nagyon pazar dolgot kell összehoznom,



de ez a játék végül is önmagáért beszél. A Parappának egy nagy hibája van, de az sajnos tényleg nagy: rövid! Hat pálya, ez még kezdőknek is egy laza délután alatt megyen, és bár könnyű rákötönni, valamint ott van még a freestyle mód, de az valószínűleg csak a megszállottak fogják nyomni. De ha még sosem találkoztál vele, és kicsit is bírod a rímuszókat, vagy csak csipde az elborult dolgokat, akkor így is KÖTELEZŐ!

Grandmaster Bix

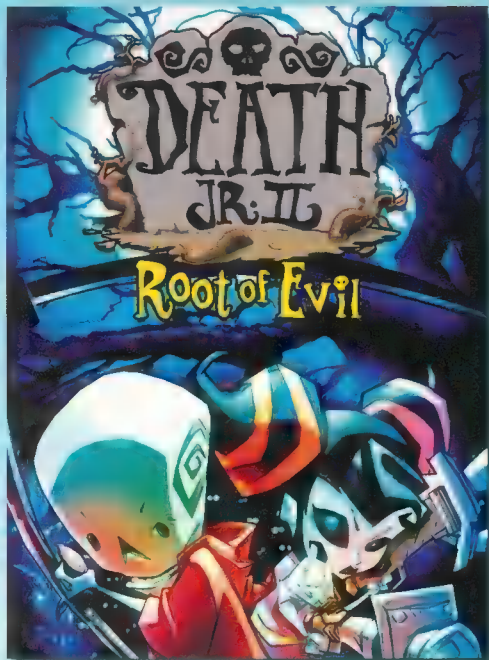
PARAPPA THE RAPPER

grafika:	kiváló
játszéhasználat:	jó
szeretőség:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (4 online)

✓ minden tökéletes, kivéve hogy...
X hat pálya, rövid és kicsit egy remake

8 pont

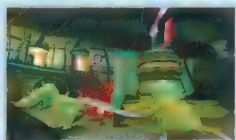


Habár az első PSP-s játék volt, amely magában is megmutatta magát – és egy állkapocsat lezaggatott karai verziója ellenére –, a Death Jr. megjelenése után mégsem aratott óriási sikert: nem meglepő. Habár grafikailag mindegyik az élbőlba tartozott, minden más kulfaktorosság területén (sztori, játékmenet) elbukott. Minden negatív kritika és vásárlói vélemény ellenére a Backbone és a Konami tesz egy második kísérletet, a halál kisebbik kiadása visszatér.

THE A UNIAL

A boji ■ alkalommal maga Death Jr. és tügyetes társa, Pandora okozza, mikor egy iskolai feladat során véletlenül kinyitnak egy babot, amely a démonná, Furi rejteke belsejében. Furi természetesen azonnal a világ módoszer elpusztításába kezd, így a páros átadás világmelegmés szereplőre.

A Death Jr. ■ lényegében pontosan ugyanaz a középszintű platformer, amilyen első bemutatkozásakor is volt. A kezdetben izgalmasnak tűnő történet már az elején teljesen unalomba fordul, semmi csavart, hamut vagy bármennyi izgalom nem tartogat, így a legjobb esetben is ■ játékmének kéne ellensúlyoznia ■ hibákat. Milben is útjára ■ D2JR játékában semiben, ■ szokásos verziókon, ortográfiáján és témájánál felfelé lényegében semmi más ■ képes felmutatni, de ■ nem meglepő, tekintve a teljesen lineáris, kreativitást mellőző pályadesígn, ■ néhol kisebb túlbonyolított és pontatlan irányítást – utóbbi leginkább momentumra mindegyik junior oldalozás tömörítése, melynek során socc per kabé négy gombot kéne egyszerre nyomni tartani. A két karakter gyufakifaltat semiben sem térl



egymástól, az egyetlen különbség az, hogy Pandora nem kaszóval, hanem korbáccsal támad, de ugyanazokat a támadási formulákat használja, mint pörpö. Azt azért mindenképp érdemes megjegyezni, hogy a leggyerekes legelőbb kövöllel: leszhetek, még ha ennek tük értelme ■ is nagyon van, mivel minden ellenfél két-három csapással a másfélóra küldhet.

Pozitívum azért akad a sok negatív elem mellett – ilyen ■ grafika. A DJ2 mesésen néz ki, néhal nem kicsit hozzá egy ■ PS2 életének közepéről származó stílusú színvilágot minden rendesen be van világítva, a fény-árnyék hatások jók, a színpalettá pedig tökéletesen illeszkedik a tükölgi témához. Csak ■ lenne még mindig olyan gyatra a kamerakezelés, ne lenne annyira sólon a sztori, ne lenne az egész játék annyira középszerű... majd a harmadik epizód...?

W

DEATH JR. II

KONAMI

MÁS VERZIÓ: ■■■■■■■■■■

grafika: ■■■■■■■■■■

átvezetés: ■■■■■■■■■■

színezés: ■■■■■■■■■■

hang: ■■■■■■■■■■

hangulat: ■■■■■■■■■■

1-2 játékos (2 online), wii

☒ nemek grafika
☒ középszerű

5 pont



A mikor 15 évvel ezelőtt három viking – Erik, Olaf és Beleg – átmaszított a képernyőn, hogy legyőzzék ■ örögi Tommat, senki sem gondolta volna, hogy ekkora nyomek hagyunk maguk után: és ekkora Gt. A platformer okot logikát jötték ■ ellet évek alatt kikapokt és mára teljesen elűntek a polatról, így a 2005-ös Exit nem csak meglepetést, de igazi feloldást is hozott. A Taito játéka valahogy egészen a radar alatt maradt, annak ellenére, hogy már első próbálkozásra egy jól működő gépezetet kaitogtak ■ fogaskerekei. Hogy lemaradásunkat pótoljuk, most görccs alá vesszük, régión a folytatást!

S.O.S.

Mini a legtöbb platformjáték, az ■ 2 ■ bonyolultá tük a dolgokat. Főhőse, Mr. ESC igazi menekülőember – foglalkozása bojba jutott emberek megmentése. Az Exit 2 megkezdéséig 100 pályán tük mutatja be a szabados művészetét, megkezdő nem kis kihívással. Az Exit 2 szerepe az, hogy a legnagyobb problémát nem az emberek kimentése, hanem a küt elötti akadályok áthidalása jelent, abból pedig van bőven. Az ellépesztőben ■ pályadesígnél háló mindegyik pálya teljesen egyedi feladattal állít. Mik az akadályok? Kezdetben csupán kisebb részek ■ padlón, esetleg magaslato, később tüzek, zárt ajtók, míg az utolsó szakaszban már maga ■ környezete ■ jeges tájon például csúszik a padló, így csizma nélkül gyorsan egy nagy mélységbe csúszhat mind Mr. ESC, mind egy kimentendő áldozat. Mit is lehet ilyenkor tenni? Megtalálni azt ■ bizonyos szímet ■ megfelelő karakterrel ■ megfelelő helyen kell használni ■ ugyanezen igaz a parolára, ■ kárelőre és körülbelül mindegyik, amit csak megpróbálhat.

A csavar az, hogy Mr. ESC egyedül nem tud mindent megcsinálni és kénytelen ■ megmentendő személyek segítségére is támaszkodni. Az áldozatok több csoportra oszlanak, van itt kis részeket bemosni képes kisgyerek, Mr. ESC teljes kékátlóval rendelkező macsó, nyúlóbb nádszál gyerek vagy hatalmas kövér hősök, aki remélhetően tud horgoktat megzavart.



Mindez természetesen időre megy, meghozza néhol elég szűk marokból mért korlátok közé szorítva hűsülni. Az Exit 2 sokainak nem fog tetszeni: ■ csak azért mert néha idegesítően nehéz, de azért ■ mert az időkorlát ellenére rettentően lassú tempójú játék. A karakterek mozgása bár remekül kidolgozott, lassú, nagyon-nagyon lassú: futásból megállni elart vagy egy másodpercig, létrára fel / le mászni úgyszintén. Am a tartalmi oldal ezt remekül ellensúlyozza, nem beszélve a hihetetlenül stílusos és tetszős grafikáról: az Exit 2 messze az egyik legjobb PSP-s játék, szilárd karakterével, szikálon gondok képregyes környezetével és noppán egyszerű hangulatalkozó elemével. Vésszátás előtt mindenképp érdemes tenni vele egy próbát, de ha egyszer valaki ráérez a játék, gondatlanul nem fog addig nyugodni, míg Mr. ESC ki ■ menti az összes bajbajutalt!

W

EXIT 2

TAITO

MÁS VERZIÓ: JELLENLÉNI NINCS

grafika: ■■■■■■■■■■

átvezetés: ■■■■■■■■■■

színezés: ■■■■■■■■■■

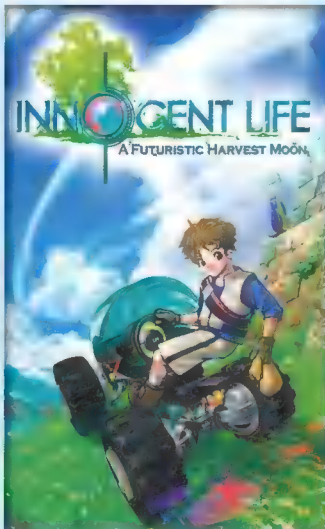
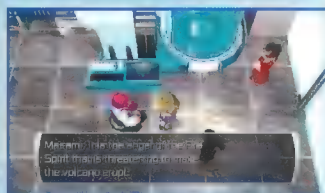
zene / hang: ■■■■■■■■■■

hangulat: ■■■■■■■■■■

1 játékos

☒ egyedi stílus, nemek kihívás
☒ Xbox360 animációk, rétegződés

8 pont



Minden sorozat életében eljön az a pont, amikor fel kell tenni a kérdést: merre tovább? Előre a már kitaposott, bejáratos ösvényen úgy, hogy közben minden marad a régi, benyomást keltő a jóról, ismeretlen és felfedezésre áhító, vagy az országkőzet választást és valóban a kettő közé tévedni. Itt plusz egy rés is: a Final Fantasy sorozat is eljutott ide, és mint az a visszatérőknek is látni lehet, a Square az országkőzet választata... de csak egy epizód erejéig remélhetőleg, mert az FF-nek hatalmas vértessége van a szűkebb.

A Harvest Moonnak még ennél is többre, egyenesen egy csodára. Az a helyzet, hogy idén, 2007-ben nyolc darab Harvest Moon várható. Nyolc egy olyan játékból, amely platformtól függetlenül deklarációját kínálja mindig, apróbb ábszabákkal. Mi sem példázta jobban a szerzőkkel szűkebbé, mint a napokban debütált Wii-es epizóddal, amely nagyon úgy néz ki, hogy két nap alatt az elmúlt évek legjobban keresett HM-jeitől kezdve a történelmi kinyitókba, 15 ezer példánnyal. Amennyi egy átlagos Final Fantasy-ból szokott jenni, megközelítőleg a piaci körülmények utáni harmadik percben... Innováció, revólúció és plasztikai szépség – az Innocent Life a művészeti feladatok egy kis ráncfelvarrást, hogy a PSP- és HM-ként készült feladatok az élővilág a maga sajátos módján.

VISSZA A JÖVŐBE

Az Innocent Life szokott az eddig mesésről környezetet és egyenesen a kias jövőbe hajlító az egész sorozat. A minden eddigéig nagyobb hangsúlyt fektet a történetre: a Heartflame Island közepén szunnyadó vulkán hosszú időmúló elbúcsúzik, mert a jövőben az emberiség a kétféle munkát a robotokra hagyja, így a mezőgazdaság másodlagos feladattá válik, amely a tűz helyi ismétlődéséig nem felel meg a kuszákban, a kuszákban, a felmérésre sem Dr. Hope és az általa létrehozott robot személyiségű élelmez, az aróid – fe – kétféle formálással igyekszik lecsillítani a tűz szellemét, miközben megismerkedik az emberi fajjal és az érzelmek széles spektrumával.

Az erőteljes költészet alapvető változtatásokat hoz magával. A korábbi Harvest Moon epizódok szépsége azok nyíltsága és a kö-

teltség volt. Állatokat tenyésztani, repőt termelni hosszú-hosszú években, évtizedekben át lehetett, de az ill. esetében már komoly időkorlátok keltetnek minden cowboy-élményre: a sztori négy évszázad óta fel, aztán vége a mesének. A mese pedig ezáltal nem a klasszikus Harvest Moon formula szerinti halad előre a maga medrében, mert a mezőgazdasági munkát kénytelenesen a háttérbe szorítják: nem kell hozzá pár hét, hogy Dr. Hope egy robottal ajándékozzon meg, ami lényegében minden munkát elvégző. Új magokat szór a földbe, öntözi a palántákat, betakarítja a termést és lényegében minden megcsinál – persze nem eszik olyan forrón a kását, előbb el kell adni a juttatást. Lassan, kénytelenesen az Innocent Life kénytelen kénytelen legrészletesebb tempójú HM, a történelmi központosság miatt a játékmunka körülbelül az események borzalmán lassan indulnak be és a sztori még a végére is kapcsolt események sebességbe, a farmerkedés pedig minden eddigéig kénytelenesebb. A napok túlságosan hosszúak, a jötték által mért idő szerint nem kell hozzá egy óra, hogy az ezáltal egy épület tetőjére helyezett form körül minden leendő elvégzésre kerüljön – a palántákat meglocsolni, a földet felásni két perces munka, a maradék 8-10 óra gyakorlatilag kiüresített moral.

Mit lehet akkor csinálni? Péntek kellene – nagyon, – biztos, a városba tusszolt egyetlen bolt minimális felszerelést és magfelfedezést kínál, amely a rövid időn belül hatalmasra duzzasztott vagyon csupán egy elhanyagolható szeletét emészt fel. Marad a szociális zárlat, a minden eddigéig szobanőző és gyönyörű karakterek köztörténeti interakció. Se normális növénytermesztés, – kihívást nyújtó időpárási körülmények, – dinamikus piac, az, a házasság, se gyerekkel. Az Innocent Life mint címjelzős hibás – az „Innocent Life” szöveg előzőleg lenne.

HARVEST MOON

Pedig az Innocent Life piszkosul jól indul: az impresszív grafikus oldal pazzrolt festő tájat, remekül kidolgozott karaktereket, mesésen festő belső szobákat, hatalmas felfedezői területet kínál a országokból, csak épp a földet nem tudja semmi, így a külső már olyan gyorsan elvész az érzés kénytelen, belsőleg, hogy a Nabume szövegével magán – az Innocent Life csupán négyesben költözik a Harvest Moonhoz, az innováció és a vértessége a már remekül működő alapok lecsiszolását jelenti, hanem azok továbbfejlesztését. Az ill. inkább három helyre hátra a sáv támogatási csőben, sem mint hatalmas ugrás előre. A Harvest Moon pedig nem támogatja: nem is kéne okkelt kezelni.

INNOCENT LIFE: A FUTURISTIC HARVEST MOON

NATUROM

MAS JÖVŐBE

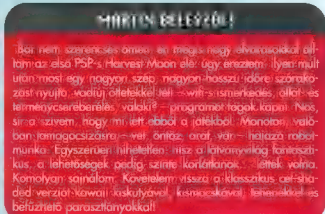
grafika:	kiadó:
színezettség:	középs:
szavakosság:	elme:
zene / hang:	elme:
hangulat:	elme:

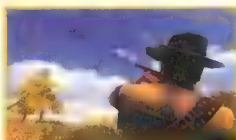
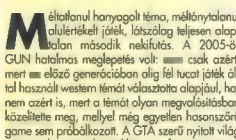
1 játékos

✓ 15 ezer látványvilág

X monoton, a sorozathoz képest visszalépés

5 pont





A mikor egy bizonyos John Connor egy bizonyos Terminator filmben a jötektérni jelenet során a After Burner előtt töltötte az idejét, nyilvánvalóvá vált, hogy a '80-as évek második felében, ami nem csak a játékosokat, de a Hollywoodot is megfertőzte. A hitelesen irromtá diktáló akciójármű nem a repülés élményével, hanem a domjarmű és az akció paródiáival rabolta el a szíveszek szívét. Ennyi év szünnapos után most visszatér, modern külsővel, de a régi játékmennel.

MAVERICK

Az After Burner: Black Falcon szó szöveges árkád kaverék: rövid, egyszerű és széles. A remekül megajzott képregények formájában bonyolító történet a mossaik lraí málésgekbe a kiválasztott pilóta azon csoport tagja, mely felvessz a harcot a repülőgépek prototípusokat lapadók szövegezőkkel. Hagyom? Természetesen sokak rákötéval és bombával, rípháza rabbanva mindent, ami csak a célkereszt elé kerül. Ez pedig a lesz nehéz, tekintve, hogy minden potánygázó, az After Burner tipikus rail shooter, ahol nem kell az üzenőgyár, a megfelelő irány meg úgy semmi miatt aggodni, baj maximum asek az ellentől által előszeretettel kilátó rakéták jelentenek. Legálábbis azon pilótáknak, akik képtelenek a 15. vadás gépével felváltottat azonnal megvárakozni a 24 misszió keretén belül. Minden gép eltérő tulajdonsággal rendelkezik, némelyik lamhából, némelyik jobban kormányozható, az viszont biztos, hogy mindegyik egy egész rakomány legyermel van felszerelve. Fegyverből van bőven: föld-levegő rakéta, bomba, géptegyer és így tovább.

Az alatt elvárható, hogy a játékosok ellenességét adó, tankoktól kezdve radarállomásokon át ellenségess gépekig gyakorlatilag minden a célkereszt elé kerül a remélhetőség csak addig, míg egy jól irányzott lövés apró csatolatra a robbanja ákét. A célzás nem nehéz, elég csak a megfelelő helyre araszolni a célkeresztet és már kiváltható a tüzögmű.

Az After Burner egyetlen problémája az, hogy rövid, multiplayer módból kevés van, az egy személyes hadjárat pedig csak egyszeri szórakozást nyújt. Ennek ellenére fokozatosan ajánlható az AB, mert szép, gyors, ideális handheld játékal volt eddig?

W

AFTER BURNER: BLACK FALCON

ADAT	ADAT
grafika:	jó
játékosélmény:	kiváló
szórakoztatás:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos

✓ vérből árkád játék
x rövid

7.5 pont

Méltatlanul hanyagolt téma, méltánytalanul aláértékelt játék, löszölg teljesen alaplatban második nekifutás. A 2005-ös GUN hatalmas meglepetés volt a csak azért, mert a első generációban elég jól tudtunk játszani a western témát választotta alapjául, hanem azért is, mert a témát olyan megvalósításban közelítette meg, melyet még egyetlen hasonlózt game sem próbálkozott. A GTA szerű nyitott világ már az első másodpercekben megfogta a western rajongókat és el sem engedte egészen a záró képsorokig, sőt, talán még a sokadik nekifutásig. A GUN minden idők legjobb western játéka, amely bátrul, bármilyen formában megállja helyét a hardverek címlistáin mindenidőig.

WESTERN JÁRÓK POLYMER

A GUN Showdown se nem folytatás, se nem melléklet, nem teljes átlát – na jó, utóbbi nem egészen helytálló, mert alapjában véve az eredeti portja, csak egy számtalan extrával. Az alapjáték, a fűhöz a történet változatlan: Colton White apja gyilkostól üldözi a vad perin át, miközben bekegyesít sziv az apacsaló, kegyeret tör a banditákkal és küzd a vonatmágnas főgonosz csatlósai ellen. A kampány csupán minimálisan lett hosszabb pár alternatív misszió által, de összességében még mindig a őt-hat órást kiad, amely annyit szívet elrabol. A szórakoztatás a játékos karakterek által felkínált mellékjátékokkal találja ki: ilyen a póker torna, a fejedvadász missziók és a senifelhelyesítés. A legnagyobb újdonság a multiplayer mód bevezetése: mind botok, mind más játékosok ellen, de a összeségében még mindig a őt-hat órást kiad, amely annyit szívet elrabol. A szórakoztatás a játékos karakterek által felkínált mellékjátékokkal találja ki: ilyen a póker torna, a fejedvadász missziók és a senifelhelyesítés. A legnagyobb újdonság a multiplayer mód bevezetése: mind botok, mind más játékosok ellen, de a összeségében még mindig a őt-hat órást kiad, amely annyit szívet elrabol.

GUN SHOWDOWN

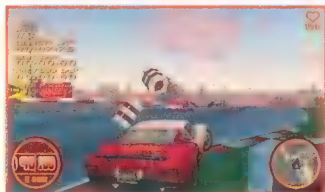
ADAT	ADAT
grafika:	kiváló
játékosélmény:	kiváló
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-5 játékos

✓ játékosélmény konverzió
x kihívó világ

8 pont

DRIVER 76



Két piszkos idegrendszer épített után előbbi egy újabb borzalmat a harmadik felvonásán, mint a Div3r3r b3tér dalog volt...
 Astaribé, létező b3tér vagy ésszerűtlen? Talán mindkettő. Ha egy...
 ... formulát csak átlátni egy teljesen új környezetbe (mármint a PS2-ben csak azonnali, alkotólétfenéltség...
 ... (időjárati) nyitást, melyet az egész nem tűnik csupán egy grafikus feltevésként. Kezdetben nem is történet, sőt, a p3zér...
 ... irányított animációk, az eszemetelenül jól festő és a grandiózus...
 ... utóélettel látni minden esély megvalósult, hogy a Div3r3r...
 ... legyen, de nem lett az – az előbbiak irányítás, a komplett...
 ... b3térnek csak bulvár, nagyszerű, hatalmas és hangos...
 ... a Div3r3r b3tér, a Div3r3r b3tér, a Div3r3r b3tér...
 ... feladót, de a szórakozni nem lehetetlen, az első új...
 ... d3től megváltoztató nézést vissza az alapozhat, mindezt...
 ... hangulatos megvalósításban, hogy a PL-n lehetett nem szereti...
 ... létezik, ha valaki mindent a GTA-hoz csak hasonlítani...
 ... Hiba, a Div3r3r úgy van, hogy a Div3r3r 76...
 ...

FUNKADELIC

Hogy akkor mégis micsoda? A Parallel Lines kvízű átirata, jó pár átszabással. A '76 fűhsze a Pl-ben csupán mellekserzőpreklimtő vénkedő Ray. Roy természetesen ottlari nagy kolamajkba keveredik, mikor a triád fénysít lányszi szemzei ki almai nőjének – hősünk így nem tehát most, mint lop, csól, hozadiki és néha akkor még öl is, mindezt azért, hogy alnyerje a fűltő apuka szívét és lednya kacsódi. A történeli elszáratás hangulatos képregrény-mában bonyolódik tovább fejezetről fejezetre, teljes és pazar szinkronnal: a lapokon szinte még a gyenge raszter és a szilfázis miatti elmosódott színek is látszanak.

Nem meglepő módon "Driver '76 hanyagolja" modern New Yorkot és inkább a kevesebb ismert helyenhalaszt változtatás tájára. A játékos név: A megvalósítás nem túl pazar, a '76 ===== olyan láványos, mint a hasonló kategóriában utazó Getaway vagy a Vice City Stories: a legnagyobb baj az, hogy az egész teljesen üres és kihaltak, a citi autorgazlom is limitált, így New York inkább sterilizált hulladék, semmint az ismert nyüzsgő metropolisz. Viszont "kitaláltság" remekül ellensúlyozza a Parallel Lines legjobb darabjaiból csémegező soundtrack, amiből csak úgy árad a hippi élelmezés – van itt minden, Funkdeke, Can, Iggy Pop és Blondie, az alaphangulat tehát odai, ideje missziót vállalni.

MARTIN BELESZÓLI

A bíróság a bizonyítékok, semmi más nem volt, semmi kompromisszumok nélkül, hisz a game nagyon kényes dolog, "baja" van mindennek, hogy ebben a műfajban a PSP-nél elég nehezen érhet el valaki többet, mint az PS2-nél. Ha valaki az GTA stílushoz, azaz a nagyvilágok, hogy ez az a megadott azonnali. A zene, azaz a hangok, azaz a hangok.

[illegible]

Mésés lenne, mert az irányítás ■■■■■ nem tökéletes, a legnagyobb baj a kormányzással van. Vagy ■■■■■ kicsik ■■■■■ érzékenyek, vagy az analóg kar, pontosságon nem tudni, de inkább az utóbbi: egyenes, teljes egészében kihalt úton is szinte csak ciki-kakánál lehet haladni, mivel a járgány állandóan csúskapná az orrával valamelyik irányba, ■■■■■ pedig nagyon nem szerencsés főleg akkor, mikor precíz fordulókkal kénye eljutni A pontból B-be, mindezt időre, dugóban, rendőrkéssel a horizonton. A két labon való csúszkálás ■■■■■ éppen a tökély, legfőképpen a fegyveres célzás, de szerencsére az ilyen missziókból nagyon kevés van.

BACK DOOR MAN

De ez mind csak apróság, ■ Driver '76 remek kis játék – pizkosul hangulatos, egyszerű, de nem nyújt túl nagy kihívást. A karrier-mód teljesítése után (ami nem tart valami sokáig) szórakozást ■ melléküldetéseken kívül ■ multiplayer módozatok nyújthatnak. A grafikus oldal nem az erőssége, de a hangulata mindent visz: mi más kéne még?

DRIVER '76

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavetossáág:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, wifi

- ✓ remek hangulat, színtiszta drive
- X kihalt város, bajos irányítás

7.5 pont



Múlt hónapban már figyelemztünk mindenkit, hogy soha nem látott mennyiségű Final Fantasy játékot készült a Square Enix piacra dobni az elkövetkező hónapok során, ami önmagában egy csodálatos hír is lehetne, ugyanakkor egy kis szkepticizmus sosem árt, ha az embernek meg akarjuk mondani, hogy milyen jó is lesz neki. A teljesseg igénye nélkül fussuk át a közeljövő megjelenéseit (a jövő évre már gondolni sem merek). A sorozat eredeti két nyolcórásának útjára külön-külön, két hónap különbséggel érkeztek (lehát várhatóan lesz következő hónapban is FF a kézikonzolok rovatban...), mellé egy kis Tactics feladogatóz PSP-re (ellentétben a nyitépizóddal, ha csak a grafikai újrahúzókat, már 8 pontról indul minden eddig egyik legjobb taktikai játéka) és egy másik – új – Tactics DS-re, a XII. rész kiegészítő darabja mellé. Ez utóbbi japán verziójába beillesztettünk néhány perc erejéig, várhatóan össze-vissza ver minden kézikonzolos szereplőket, ami valaha megjelent. Ezek lesznek a bemelegítő darabok, utána pedig elindul a dörög, a 360 kézzelvezet (azért a biztonság kedvéért idezetek egy kézzelvezet kérdéssel, ki tudja...) gép nem marad kihasználatlanul napjaink egyik legjobban futó és fogzó sorozatának köszönhetően, csak éppen a hetedik részt képtelenek elhozni nekünk napjaink grafikaijával – az elvezetés playtyák és talogatók ellenére. Hogy jó-e nekünk a fenti jelenség, azt mindenki döntse el saját maga, az

azonban biztos, hogy a lassan futószalagon érkező Square bejelentések közé aknva-akaratlanul becsúszik egy-két selejt. És ezek miatt az ember ahelyett, hogy kárment rogya vóna a megjelenéseket, inkább utána érdeklődik, hogy mibe érdemes valóban fektetni azt a jó néhány ezrest. A **Chocobo Tales** körül volt talán a bejelentések közül a legkisebb felhajtás, aztán a semmiből jöve is képes volt bizonyítani.

VAN STÍLUSA

A stílus az, ami nélkül nem jäték és a játék és sok fejlesztő még is képtelen pont ezt az „apró” pluszt hozzátenni produktumához, ezzel szétbarmolva az összképet. A stílus az, amit definiálni nem lehet, vagy jelen van, vagy nincs – a köztes állapotok kizártak. Lehet utóbbi és imádni, semlegesnek maradni azonban csak a leginkább esetben tud az ember. És végül a stílus az, ami önmagában báka grafikaijával soha nem lehet pótolni. Nem véletlenül pedzegetem a témát, ugyanis a Chocobo Tales grafikai DS-en igen közel járhat a hardver által szabott korlát döntégteléhez (nem mernék megesküdni, de szerintem a harmadik rész remake-jének alaposan felupirozott motorját használhatja a program, ami cseppel sem lenne meglepő, lévén mindkettő Square Enix játék), mégsem ez volt számomra a kulcsin legmeggyőzőbb eleme. Az a stílus volt.

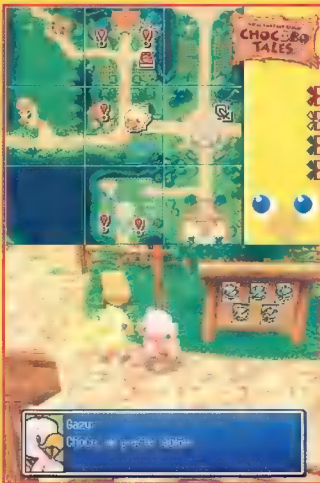
JAPÁN NÉPMESÉK

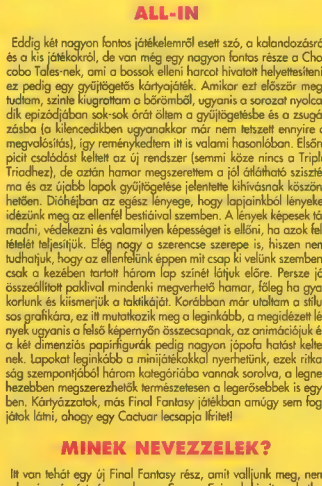
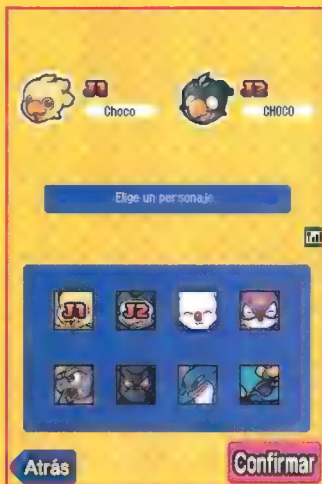
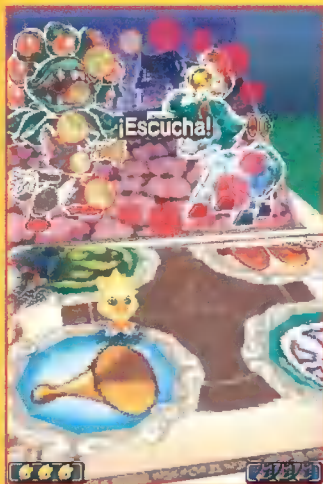
Egymással ügyesen kvern a kentő- és háromdimenziós megjelenítést olyan kihívás, amibe már sokanok belelőrt a biciskaja. Nem úgy a játékok fejlesztő Handerek, akik grafikaig is szétválasztózták a főjátékokat az összes kiegészítő játéktól. Míg előbbi DS-en kiemelkedően számító 3D-ben pompázik, addig utóbbiakban fogitok az összes részegység figurát, karbantvitak egy ollával (de így, hogy még a fehér konturjuk is látszik, mintha valóban egy könyvben szereplő figurát vágatok volna ki) és ezeket a papírműsöket helyezték az akció középpontjába. Az elsőre vadnak tűnő ötlet pedig úgy jöttünk működőképes, teljesen egyedi vizuális világba teremte így. A legjobb az egészben, hogy nem csak a modellek, hanem az effektek is két dimenzióban pompáznak – kalapot emelek az előtt a vezető előtt, aki a mai paci igények mellett ezt a kreatív megközelítést engedélyezte a cégnél. És ha valaki sajnál nem érti, hogy minek köszönhető a könyvekbeli előltsz stílus, az vessen még egy pillantást a játék alcímére: itt bizony a mesék vannak a középpontban, melyek közül jó néhány az európai kultúrkörben nevelkedettek számára is ismerős lehet (persze ezeken is annyit csavartak, amennyit csak lehetett), míg másoknak vélhetőleg ázsiai klasszikusok szolgáltak referenciáknál, nyakon öntve nagy adag Final Fantasy-vel.

CSIRKEFANTÁZIA

Nyilván mostanra már mindenkin megfogalmazódott az a kérdés, hogy most az akkor mennyire Final Fantasy. Esetleg annak a light, gyerekeknek szánt verzióját? Vagy valami minijátékos baromkodás? Egy kicsit mindegyik, mégis bátran merem ajánlani bárkinek, aki végre egy olyan játéka vágyik, ami mind a stílust, mind a két képernyőt teljes egészében kihasználja, és nem mellékesen még a Final Fantasy szériához is köcsök ezer szállal. Na jó, az utóbbi értelem teljes, hasonlóan a múlt hónapban tesztelt Dragon Questhez, itt is érezük, hogy azért értelem az elkanyarodás a fő csapásiránytól. A sorozat eddigi részeiből kiemeltek a legaranyosabb szereplőket, így természetesen a Chocobo főszereplő mellett lesz Cactuar és Mog is, de összességében elmondható, hogy még az egyébként feleletes állanalek is sokat puhultak itt. Az alapjáraton szintén piházgatott vonhatunk a Rocket Slimmel, a költész elemek itt is jelen vannak: megfogadják a békés települést, elrabolják a lakókat, hősünk pedig újra kell, hogy megszabadítsa a világot a gonoszól és újra benépesítse a kisvárost. Ez trendi nyitlás mostanában, a Gurmum is hasonlóan indított.

Ahol erre késsőbb válik a dolog, az a mesekönyvek megjelenése. A különbség fardolátpontokon ugyanis beleolvashatunk ezekbe, és amellé, hogy gagyagababok leszünk egy-egy ismeri történetet olvasunk bejegyzésével, legeszen megfogadjuk élményben lesz résznünk, amikor szembeállunk azzal, hogy Pirok egy white mage és a három kismalcolt valójában Tonberry terrorizálja a késével – nem kamu, nagyjából ilyen mértékű történelem-hamisításokra számítsatok! –, minijátékokban kell róportéségünket bizonyítaniunk. Manapság persze minden társeljárás játéka hótán a hideg kezd el fukároznai a „minijáték” szó hallatán, ami annak idején Gameboy Advance-on a WarioWare-let még csodáson működött, az mára egy köte-





lező teltelekkel silányult, amit minden DS játékba muszáj bele-
tenni és aztán a doboz hátulján feltüntetni. Na, ezt itt felejték
el! Nem azt állítom, hogy minden egyes minijáték olyan, ami-
lyet még sehol máshol nem látnék, de az ugyanakkor tény,
hogy ilyen átlagos formában még sehol nem kerültek ezek meg-
valósításra, mint itt. A készítőik szerializáció többször is felszín-
re kerül, fűszálagnak nyoma sincs sem az ölelektelen, sem a
megvalósításban. Nyilván ezernyi elképzelés közül választották ki
azt a néhányat, amit rövid bekerült a Chocobo Tales-be,
és mivel nagyon sok rövid is akad közöttük, ezeket sem haj-
táhtok kukába, hanem betekinté őket mikrojátéknak. Ne röhej-
jetelek, esküszöm. Mikrojáték. A jövőben tessék feltüntetni a
nagyjátékok érkezésére is :)



Itt van tehát egy új Final Fantasy rész, amit valójában meg, nek
sok rojngató várt, és amely egy Square Enixnek kicsit szokatlan
területen (minijátékos-kártyásos-kalandozás) nagyon odavert a
konkurenciának. Lesznek ezúttal is olyanok, akik a mellékelt ké-
pek és artworkok alapján csak egy gyerekes játékot fognak látni,
ami ráadásul nem is követi a széria iparán RPG-s hagyományait
(bár azért itt is van egy halvány „négyjátékos” vonal valamira
leghajós Cid). Ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy előlételek
nélkül megközelítve és kizárólag a környező szórakoztatásra kan-
centráltan többen is meg fogják találni benne a számításokat. Ki-
váltani valom, hogy bennem változott meg valami, vagy tényleg
kilométereket ver ró a többi „minijátékos” csodára DS-en, ezért
újraajándékozom a Project Rubot és a WarioWare1, és nyugodt
szívtel ki merem jelenteni, hogy mai szemmel nézve minimum 5
ponttal is többet azoknál, ráadásul a Chocobo Tales-nak egyéb
erőit is van. Ami egyébként végleg meggyőz, hogy
nagyon sok régi (a hatodik, hetedik és nyolcadik részben hallott)
zene csendült fel bizonyos helyzetekben, amiket az új epizód-
okban a Square nélkülözött, pedig ezek örökre bele vannak égetve
az agynkba, az első traktusok után mosolyogva dőlöljük őket.
Itt tehát gonosz pszichopata tekintettel és próbálom fogást
találni a játékon, de nem igazán sikerül. A grafika és zene
nagyzeren, a hangulatban nincs hiba, a ház körül körüli játé-
kaid pont elég. Az európai megjelenés a nyolcadik (a két
megjelenésük után már kapható is), a múlt havi Rocko után
(Anniversary Edition...) pedig én inkább ezzel ünneplem a Final
Fantasy huszadik születésnapját.

Vega
vega576@freemail.hu

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

Hand Square Enix
Más verzió: Atlethos Nincs

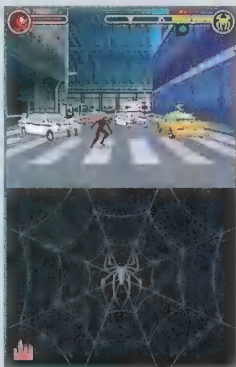
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szereplők:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, wfi

V de resurrection
X-magnum előtt látom
■ hardcore fps-rejngók dobott arótt

9 pont

BARÁTSÁGOS PÓKSZOMSZÉD

[illegible]

vagy tizenket rúgást. Mindemellett pókunk életeire korántsem ilyen masszív: pár útsz, egy-két találkozás a húzzal vagy más veszélyes anyaggal, és máris meghaltunk. A moziban valahogy másképp történnek a dolgok, és mi voltunk igazán strapabíróak – hisz裴 Parkernek meg sem kellett kótyban, ba belontömököt vágnak hozzá. Sajnos ■ jötek ennel könnyítlenebb, élvezte ezzel mindenki kedvet a játékok. A film előtt fűggelment jó, ■ fekte ruhával való találkozás utáni裴 nagy showman lesz - az ominózus báros jelenetben Mary Jane még mindig istennő, ■ én a széklet vágásztoltam volna.

Oldern

SPIDER-MAN 3

ACTIVATION
 4445 WEDNESDAY 0002 0003 0004 0005 0006 0007 0008 0009 0010 0011 0012 0013 0014 0015 0016 0017 0018 0019 0020 0021 0022 0023 0024 0025 0026 0027 0028 0029 0030 0031 0032 0033 0034 0035 0036 0037 0038 0039 0040 0041 0042 0043 0044 0045 0046 0047 0048 0049 0050 0051 0052 0053 0054 0055 0056 0057 0058 0059 0060 0061 0062 0063 0064 0065 0066 0067 0068 0069 0070 0071 0072 0073 0074 0075 0076 0077 0078 0079 0080 0081 0082 0083 0084 0085 0086 0087 0088 0089 0090 0091 0092 0093 0094 0095 0096 0097 0098 0099 0100 0101 0102 0103 0104 0105 0106 0107 0108 0109 0110 0111 0112 0113 0114 0115 0116 0117 0118 0119 0120 0121 0122 0123 0124 0125 0126 0127 0128 0129 0130 0131 0132 0133 0134 0135 0136 0137 0138 0139 0140 0141 0142 0143 0144 0145 0146 0147 0148 0149 0150 0151 0152 0153 0154 0155 0156 0157 0158 0159 0160 0161 0162 0163 0164 0165 0166 0167 0168 0169 0170 0171 0172 0173 0174 0175 0176 0177 0178 0179 0180 0181 0182 0183 0184 0185 0186 0187 0188 0189 0190 0191 0192 0193 0194 0195 0196 0197 0198 0199 0200 0201 0202 0203 0204 0205 0206 0207 0208 0209 0210 0211 0212 0213 0214 0215 0216 0217 0218 0219 0220 0221 0222 0223 0224 0225 0226 0227 0228 0229 0230 0231 0232 0233 0234 0235 0236 0237 0238 0239 0240 0241 0242 0243 0244 0245 0246 0247 0248 0249 0250 0251 0252 0253 0254 0255 0256 0257 0258 0259 0260 0261 0262 0263 0264 0265 0266 0267 0268 0269 0270 0271 0272 0273 0274 0275 0276 0277 0278 0279 0280 0281 0282 0283 0284 0285 0286 0287 0288 0289 0290 0291 0292 0293 0294 0295 0296 0297 0298 0299 0300 0301 0302 0303 0304 0305 0306 0307 0308 0309 0310 0311 0312 0313 0314 0315 0316 0317 0318 0319 0320 0321 0322 0323 0324 0325 0326 0327 0328 0329 0330 0331 0332 0333 0334 0335 0336 0337 0338 0339 0340 0341 0342 0343 0344 0345 0346 0347 0348 0349 0350 0351 0352 0353 0354 0355 0356 0357 0358 0359 0360 0361 0362 0363 0364 0365 0366 0367 0368 0369 0370 0371 0372 0373 0374 0375 0376 0377 0378 0379 0380 0381 0382 0383 0384 0385 0386 0387 0388 0389 0390 0391 0392 0393 0394 0395 0396 0397 0398 0399 0400 0401 0402 0403 0404 0405 0406 0407 0408 0409 0410 0411 0412 0413 0414 0415 0416 0417 0418 0419 0420 0421 0422 0423 0424 0425 0426 0427 0428 0429 0430 0431 0432 0433 0434 0435 0436 0437 0438 0439 0440 0441 0442 0443 0444 0445 0446 0447 0448 0449 0450 0451 0452 0453 0454 0455 0456 0457 0458 0459 0460 0461 0462 0463 0464 0465 0466 0467 0468 0469 0470 0471 0472 0473 0474 0475 0476 0477 0478 0479 0480 0481 0482 0483 0484 0485 0486 0487 0488 0489 0490 0491 0492 0493 0494 0495 0496 0497 0498 0499 0500 0501 0502 0503 0504 0505 0506 0507 0508 0509 0510 0511 0512 0513 0514 0515 0516 0517 0518 0519 0520 0521 0522 0523 0524 0525 0526 0527 0528 0529 0530 0531 0532 0533 0534 0535 0536 0537 0538 0539 0540 0541 0542 0543 0544 0545 0546 0547 0548 0549 0550 0551 0552 0553 0554 0555 0556 0557 0558 0559 0560 0561 0562 0563 0564 0565 0566 0567 0568 0569 0570 0571 0572 0573 0574 0575 0576 0577 0578 0579 0580 0581 0582 0583 0584 0585 0586 0587 0588 0589 0590 0591 0592 0593 0594 0595 0596 0597 0598 0599 0600 0601 0602 0603 0604 0605 0606 0607 0608 0609 0610 0611 0612 0613 0614 0615 0616 0617 0618 0619 0620 0621 0622 0623 0624 0625 0626 0627 0628 0629 0630 0631 0632 0633 0634 0635 0636 0637 0638 0639 0640 0641 0642 0643 0644 0645 0646 0647 0648 0649 0650 0651 0652 0653 0654 0655 0656 0657 0658 0659 0660 0661 0662 0663 0664 0665 0666 0667 0668 0669 0670 0671 0672 0673 0674 0675 0676 0677 0678 0679 0680 0681 0682 0683 0684 0685 0686 0687 0688 0689 0690 0691 0692 0693 0694 0695 0696 0697 0698 0699 0700 0701 0702 0703 0704 0705 0706 0707 0708 0709 0710 0711 0712 0713 0714 0715 0716 0717 0718 0719 0720 0721 0722 0723 0724 0725 0726 0727 0728 0729 0730 0731 0732 0733 0734 0735 0736 0737 0738 0739 0740 0741 0742 0743 0744 0745 0746 0747 0748 0749 0750 0751 0752 0753 0754 0755 0756 0757 0758 0759 0760 0761 0762 0763 0764 0765 0766 0767 0768 0769 0770 0771 0772 0773 0774 0775 0776 0777 0778 0779 0780 0781 0782 0783 0784 0785 0786 0787 0788 0789 0790 0791 0792 0793 0794 0795 0796 0797 0798 0799 0800 0801 0802 0803 0804 0805 0806 0807 0808 0809 0810 0811 0812 0813 0814 0815 08

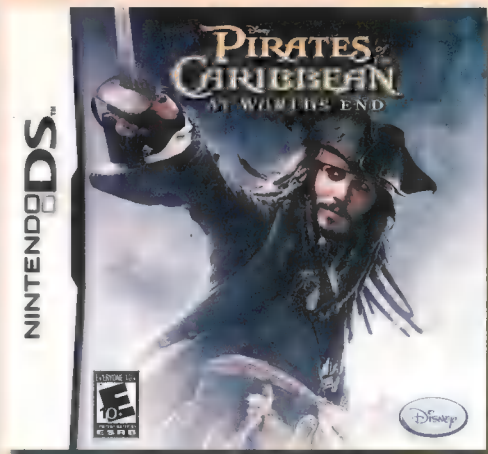
grafika:	közepes
játhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	síralmas

1-2 játékos

- ✓ pókember, ennek szövegek az átvezetők alatt
- macerás irányítás, gyenge grafika, hiteltelen ellenfelek

4 pont

INKÁBB A VILÁGVÉGE



A Disney-gondozásában megjelenő filmek és játékok között szoros kapcsolat áll: nem előbbi munkája kerülésének hatá-
sán általában már (vagy néha még hamarabb) is kapható a játékadaptáció, melynek minde-
gyestésig erősen megterjedéséhez. Mi-
nél inkább nem túl gyökerez fordul elő a
Misei, hogy a felhívó tizenhárom a mobiliz-
ációra raglan a játék után kapnának, van idő
elgondolkodni annak megválaszolásán – szerez-
kez, már rendszerint ezek az adaptációk
azonnal el is buknak. Nincs ez másként a
Pirates of the Caribbean: *World's*
Érdesebb sem, a játék finoman ellátott a
D2 játékok színe. Ennek párhuzamát több ok is
van, például a játék a játék a játék a játék a
valójában a játék a játék a játék a játék a
hogy a játék készítő vállalatát egy gondolatok
hogy a legokosabbak a három dimenziós
megvalósítás. Vannak látványos 3D+ játékok
D5-en is (Starfox, például), de a Pirates nem
tartozik közéjük. A hirtelen még nem lennének
komoly gondok, de a karakterek észnélletlenül
kievetlenül. Valós helyszíneknek szeretné-
nek tűnni a pályák, de a inkább csak elmászo-
dott és otromba szívrohamok rendelkezés
gyűjtésére lett beléjük. A játékmunka pont
egyszerű, a balra-jobbra holadást, létrák
mászását, platformok való mozgását néha-
néha egy karddobás próbálása színesíteni, ne-
hány más, de jó az élmény. A játék a játék
potlyannak, de az jó, ha a játék a játék a
gyógyosságok viszont nem érnek bejűk. (Érthet-
len. A zenék valószínűleg jobban mondatok,
valószínűleg pár ismertebb névű hangszerese-
től a játék kedvéért, de ez nem fogja megmen-
tani a haldoklást. A legnagyobb problémá-

mégis az a tény, hogy egy teljesen két dimenziós játékmenetű [nyagyon ritka] lesz szükségünk a térbeli mozgásra] programhoz három dimenziós motort csaptak, az igénytelen játékmenet pedig csak hab a tortán. Azt, hogy ■ pályák vagy mennyire követik-e a film cselekményét, sajnos a film ismerete nélkül nem dől megoldandó, ez a téma valahogy nem elég ahhoz, hogy moziba csalogassa a cikkírók, főleg ■ Pékember 3 vagy a 300 ellenében. Ettől függetlenül ■ tudunk elképzelni túl sok olyan Korib-Tenger Kolozai rajongót, aki azt megveszi majd. Nem igazán ér meg, ugyanis.

Oldem

**PIRATES OF THE CARIBBEAN:
AT WORLD'S END**

DISNEY
MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X360, Wii

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepe
szeretetség:	elmegy
zene / hang:	közepe
hangulat:	elmegy

1-4 јаткоб

✓ kelőzok
minden mőn

a pont



ELŐZMÉNYEK

Mielőtt belekezdünk a játék bármilyen bonyolultságába, le kell szögeznem: most akkor hazudhatom akár azt is, hogy én igenis mindent tudok a pokémonokról, meg a történetről, mert pár éve még engem is odaragasztott a sorozat szombat reggelente a tévé elé, meg teljesen hidegen hogy mindenféle kancát a műfaját is, nehogy a tévével. És akkor na most kiülök a tévére, és látjuk azt bátran, ha úgy gondoljátok, de én inkább azt javaslom, hogy hallgassátok meg egy majdnem kiváló véleményért arról, az RPG-ről, ami a statisztikák szerint jelenleg a leginkább vásárolt játék Nintendo DS-re.

Szóval az így kezdődött, hogy volt ez a Ash nevű gyerek, aki elindult a nagyvilágba, és elhatározta, hogy ő pokémon nagymester lesz, ráadásul nem is akármilyen. A játék szempontjából ez mégis alanyozható információ, mivel már a sztori elején leírják a fantasztikus, hogy hógó ez csak egy díjazott karakter, még csak nem is Ash Ketchum (eredeti japán nevén Satoshi Tajiri), hanem egy ismeretlen arc. A német is mit hová rohadjuk meg, a nevet is mi adhatjuk neki, tehát teljesen magunkból indulhatunk ki. Ja igen, és egy fontos dolog még mielőtt elfelejtelném, mert ugye két különböző játékról beszélünk, a **Diamond** és **Pearl** fedőnévű akciókról, amik között a különbség csupán 20 különleges pokémonnak a beszerzéséhez, ennek tekintetében úgy látom járok, ha a Diamondot veszem alapjátéknak, és azt fejtem ki tovább.

Pár perc bevezető után el is indul a játék, ezzel szerencsére nem költök sokat a készítő, és közben egy aprócska faluban találjuk magunkat. Innen indul a történet, aminek a lényege viszont a szokásos jól bevált sztori: járka a nagyvilágban, barátságok kötése, pokémonok megszerzése, harcok, lények magasság színter fejlesztése, aztán még több harc és még több fejlesztés. Persze, ha ez ilyen egyszerű volna, nem kéne bíbelődni vele. Úgyhogy térjünk rá az apróságokra, Pokémónok rá akkor tudsz szeri teni a játék folyamán, amikor magas fűben, vízben vagy barlangokban látod meg a vad, "jómóti" pokémonok, amiket legyengítve beaztartsz a kőskőbän lapuló pokélabdákba. Ezen kívül úton-útfélen megtalálunk majd fantasztikus trénernek is, akiknél lesz kecske, bizony meg kell velük mérgetni magunkat. Ez két dolog miatt is jó. Az egyik az, hogy győzelem esetén be lehet tölteni szebbeli egy kis kővet (amit elküldhetsz több helyen is), valamint adóznak a lények, pontifikaik növekszenek, azáltal erősödnék, ami nekik nagyon jó, hiszen ez is a játék lényege. Én például teljesen el-

érzékenyültem és könnyi is szókott a szemembe, amikor a legkedvesebb kicsi pokémónom átalakult egy debello szörnyeteggé. Hogy milyen gyorsan felönnék ezek a gyerekek!

BEJÁRÁS

Ha a kitaláljátok osztályozni kéne, szívem szerint így akkora egyet vágnék rá, hogy kilógna az ellenőrzőből. Maga a játék rendkívül bájos és magával ragadó, egy nagyon jól megtervezett sztorival és játékmennel, ami viszont a grafikai és hanghatások miatt, "régi" fogva sítam a szegények. Ilyenkor persze rá lehetne fogni, hogy "jaj, de hát ez a profi" és egészen, ez adja a báját, kedvességét", de ez csak melleszítés lenne. Néz meg a programot, és árts velem egyet, hogy a DS grafikai kihasználtsága sokkal nagyobb, mint amit igénybe vettek a Pokémon DP-nél. A harcok siralmasan egyszerűek, semmiféle extra ugró-bugri, meg több animáció, ehelyett csak pukkadások hallhatók, meg néha vonalok egyet-egyét az a szerencsétlenek is állat. Ennyi! Maga a játék, amikor kibővíti a játékba-bárra, sima GBA-hoz hasonlítva élvezet. A hangokról pedig még annyit se mondhatunk el, a játék alapszíneit illetően, a pokémonok harcoknál kiadott hangjai pedig a szó szerinti értelmezés károsok a hallásra.

BEJÁRÁS

Amikor vad pokémonok elleni küzdelemre kerül a sor, van lehetőség megfigyelni a megérteletéből, mégpedig a RUSH opcióval. Ez egy nagyon hasznos kis gomb, felébe ha eléged van abból, hogy 2 percentumot megadomnak a szörnyeknek. Amikor trénernek ellen küzdök, sajnos nem is használható, velük mindenképp le kell mérni, hogy kinek a pokémonja a nagyobb arc. Küzdelem esetén nyílik lehetőségek a védekezési típus közül választhatás, amiket le is cserélhet az fejladik a lényed és tanul valami újat. A játékbän összesen 92 féle harci technikára lehet szert tenni, és én mondom, le a kaptalpal azelőtt, aki ezt meg is teszi. A harcok főként jó stratégiai igényeknek, mert nem mindegy, hogy egy úzpokémon ellen mondjuk vízpokémonnal állás ki, vagy földi, ugyanis a lények az elemek szerint vannak csoportosítva, és ennek tudatában kell a harcmodorunkat is alakítani. Egy témád ellen több pokémon is használható cseregetve azokat, ha az egyik már nagyon lefáradt, vagy egy másik, mondjuk erősebb lényre szükség, sőt többször előfordul majd a játék folyamán, hogy egyszerre több pokémon ellen küzdjél (pl. a Galactic Grunt fedőnévű idegesítő páros szörnyei ellen - ilyenkor a játék melled is berok egy segítőszóval). Mithetelen jó málát

BEJÁRÁS

A szokásos klisé duma itt is érvényes: pokémon és RPG fanoknak kötelező a darab, érdeklődőknek igencsak kikapigható. Alapjában véve a játék sztorija nagyon jó, a megvalósítás is remek, egyedül a kivételével vannak problémák. A harcrendszert igényesen ki van dolgozva (számszámra a grafikai és egyéb hatások), a kezelési igény kényen. Rendszerint minifutballt és fedezési valót tartogat számunkra és is cirka 40 óra, ami alatti végig tud játszani az egészset.



POKEMON DIAMOND & PEARL

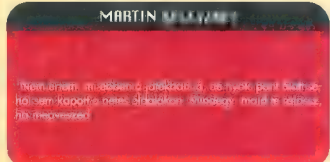
NINTENDO / GAME FREAK
JÁTÉKOK JELENLEGI
grafika: elmegy
játékhatalosság: kiváló
szavazatosság: kiváló
zene / hang: siralmas
hangulat: jó

1-B-játékos

✓ szerethető az egész
X kispárókát bele a polgárnak

8 pont

Beatrix
kiscso@vipmail.hu





576 KONZOLT MINDENKINEK!

KEZDŐ 2007 JÚNIUS - KÉRDÉZ-FELEL (AZTÁN LEHET, HOGY BEZÁRUNK?)

Hello gyerekek, hogy vagytok? Én szuperül, kösz, hogy kérditek! Remélem jól viseltek a nagy meleget. Én márhára bírom...

Mágikus üvegömb híján kedvenc állathelyemtől költsönkértem az arany-luk akváriumát -ők addig a kádban úszkáltak a magányos krokodilokkal -, hogy belenézhessek a jövőbe, ami a Csevegő sorsát illeti. Az új szellemben fagant (tudjátok, amikor nem egymást anyázzátok, meg az átlalatok nem kedvelt konзолokat, meg az újságot, esetleg minket, ráadásul mi sem osztunk titeket, hanem külföldi konkrét témákról beszélgetünk), jó pár hónapja futó levelezési rovat rövidesen nagy fordulóponthoz érkezik: az ugyanis a helyzet, hogy nagyon ellustultatok, kis kópék, és inkább olvasgattok szerettek, meg egymáson nevetgélnek (juj, csúnya szokás), de gondolkodni meg írni már nem annyira, ráadásul a csevegést inkább online fórumunkon intézték - és mondjuk érthető, hisz a fejlődést nem lehet sem megállítani, sem késleltetni. Bár a rovatot eddig - hála notórius levlírőinkben, sokszor közike gyerekektől - minden gond nélkül meg tudtuk tölteni, mi mégis jobban szeretnénk, hisz a sokkal többen vennék a bátorságot, és szállnának be a beszélgetésekbe.

Szóval a következő, nyári összevont számunkban meg tesszünk egy próbát, hátha össze tudunk hozni valami mindenki számára szórakoztató, érdekes dolgot - aztán az is lehet, hogy utána szeptembertől is két oldalt: azaz valami hasznosabb

témának adjuk át; 2: visszatérünk a kötetlen csacsoágához, mindenki elmondhatja, ami a szívét nyomja; 3: felállítjuk a ringet és minden eddigigéi véresebb háborút indítunk be, ahol szabályok nélkül eshet(ünk) egymás torkának, odamondogatásokkal, bevert orrokkal, törött végtárgakkal, emberáldozatokkal - mint régen. Gyerekek, gondolkozzatok: mi legyen? Vízkereszt, vagy amit akartok?

Júniusban lehetőségek volt arra, hogy kikérdezzetek minket, mindenféle megkötés nélkül. Lássuk, hogyan éltetek ezzel az opcióval. Big Gay Al

Szeva Krisz! A kérdésem az lenne hogy miért hagyod hogy ez a k'csög Martin ilyen, hagyismondjam... k'csög legyen veled! Néha egy csomót genyőzik a fórumon, te meg hagyod magad! Te sportolsz meg minden, sokkal erősebb lehetsz. Miért nem vers be neki 1-et? :D Én a helyedben elküldeném egy hónap pihenőre! Vedd át a hatalmat, ülj be a nagyszékbe! :D Dante1987

(Údv Dante1987, látom te az a bevállalós fajta vagy, de ha én minden nemetszésem egy laza máffalissz reagáltam volna le, hamar véget ért volna tesztelői pályafutásom. A „nagyszékbe” tuti nem vágynék, mert akár a halál havi 80 oldalát osztani, megtervezni, végignyáznai, stb. A kérdésem kapcsán eszembe jut Samu egy tavalyi cikke, így tőle idéznék most: „Martin kiszámíthatatlan. Martin hangulatember. Ha jó kedvében találok: ad neked valamit. Ha rosszban: elvesz tőled. Ma a kedvence vagy, de holnap ...” Krisz

Martin, mikor lesz gitárod, hogy zúzhassunk egyet? :D GaeFunk (Tudod, úgy terveztem, hogy 2007 nagy megvalósítandó célja lesz nálam a Zakk Camo Epiphone beszerzése, de egyszerűen képtelen vagyok összerakni rá a pénzt. Igazán megszponzorálhatna valaki... De még nem adtam fel, van rá felém. Egyre többször jut egybékint eszembe, hogy már réges-régen el kellett volna kezdeni a gitározást - bár akkor ki tudja, hogy most valószínűleg neked a Konzol hasábjain...? Martin)

Hüüü! 1 teljes kérdésre választ kapok, és olyan mintha Isten színe előtt állnék, és mondaná: Fiam bármilyen kérdésedre választ adok, de jól gondold meg, mert csak egyetlen egy kérdésedre adok néked választ. Így tettem, átgondoltam és a kérdésérem Martinhoz szől! Magyar földünk atomtámadás éri, és azonnali evakuáció lép érvénybe, csak annyi időd van, hogy 1 konzolt, és 1 jótékit vigyél magaddal a Gellérthegy gyomrába, ahol sugárzás elleni bunker tartanak fel az ország fejeseinek (hát persze, hogy köztük vagy :). Na miket viszel magaddal a hosszú utalmas időre? Habib

(Bázzeg, ezen a kérdésen órákig lehetne gondolkodni... de gondolom annyi időm nincs, hisz robban a bomba. Egy biztos: a jótékony választanám én gépet, és nem fordítva. És is tuti, hogy tisztán ügyességi stuffot választanék, a klasszikus, pontgyűjtős, high-score hajszolás fajtából, amit tulajdonképpen a „végtelenségig” lehet nyomni. Az se mindegy, hogy egyedül

fogok játszani, vagy lesz hozzá partner. Oké, a választásom a Pong, a konzol pedig Atari 2600. Martin)

Tisztelt Martin főszerkesztő úr! Ha nem talokdó a kérdés milyen gyakran tartod a kapcsolatot a szüleiddel és egyébként hol laknak? (Úgy értem vidék vagy Pest.) Udvozzeltet: Banded23 (Teljes családom Budapesten lakik, kb. 1 kilométeres sugarú körben. Nagyszüleim hetente 3 alkalommal, szüleimmel kb. havonta egyszer találkozom. Martin)

Kérdésem nem egy konkrét személyhez, hanem az 576-os team egészéhez kapcsolódik. Vannak olyanok a csapatban, akik jó barátok (pl. gyakran összejárnak stb.), illetve vannak olyanok, akik még soha az életben nem találkoztak egymással személyesen? (A jelenlegi gárdából természetesen.) Murányi Zsolt (Nálunk a tesztelők külön munkatársak, azaz csak tesztanyagot és a fizetésért járnak be. Tudtommal rendszeres összejárás csak kevés embernél fordul elő - pl. Bix és Krisz esetében -, a többiek maximum a szerkesztőségben, vagy nagyobb bulik alkalmával szoktak összejárni. Azt hiszem többen is vannak, akik még nem találkoztak egymással, bár volt már rá példa, hogy az egész bagázst meghívhat egy közös vacsorára - igaz, régebben, azóta többen kicserélődtek. Tényleg, az időn megejtjük Martin)

Szia Martin! Az igazat megvallva a kérdésemet, a konzol egész stábjához intézném. Akár tetszőlegesen kiválaszthatok egy célszemélyt, de jobb lenne, ha mindenki válaszolna rá: ha lenne egy alkalom, amikor 1 kívánságod teljesíthetne, mi lenne az? Ha lehet, ne olyan válasz legyen, hogy például: világéket és társai... Myron

(A szerkesztőség teljes egyetértésben választott neked erre a kérdésre: mindenki azt egyet kívánná, hogy minden kívánságod teljesüljön. Voltak még óvatossá felhangok Elton John bankszámlájáról, vagy Lindsay Lohan birtokbavételéről, de inkább maradtunk az első variációnál. Végül valaki meglepte a választás választát: az az egy kívánságától függ, hogy éppen mikor lenne az egy alkalom, amikor kívánni lehetne. Martin)

Sziaziatok! Tudom, hogy egy kérdésről volt szó, én még is két dologra vagyok kíváncsi, hátha valamelyiket más is felteszi. Ha meg nem, akkor választásod közüli.

1. Hová tűnt Samu?
2. Ki Silar? (Lehet rosszul emlékszem, de ő mintha nem lett volna bemutatva, mint a többiek), név sikeresen elkerelve

(Bár csak egy kérdésre volt lehetőség, most mégis mindkettőre választ kapsz, mivel voltam olyan bűna, hogy elkevertem a neved. Samu nem tűnt sehova, mindössze annyi történt, hogy tönkrement a PS2-je, így rendkívül nehézkesé vált számára a tesztelés. Ebben a hónapban a fardasztágot, bejött egy tesztgépet, és mindenki nagy örömeire össze is kirkált pár oldalt. Silar nem más, mint Csipi, legalábbis azokért az anyagokért, amik Silar néven jelennek meg az újságban, és szokott bejönni. Hogy valójában ki írja meg őket, homály fedeli... Martin)

Tisztelt Konzol Szerkesztőség/Martin/Mindenki! Tudom, hogy csak egy embernek lehet és egy kérdést, de engedjétek meg nekem, hogy feltegyem ezt, és ha szabályt szegek, vagy nem teszik, kihagyjátok. Kérdés: ha kidurlelni, hogy a mai naplójátékosként 55 éves élsz, mindenféle játék nélkül viszont 60-ig, abbahagynád a játékok örökeit? Ha lehetne, és mivel csak egy szavazat válassz kellenne, minél több cikkről szeretném látni a választ és persze írod is Martin. Bocsi, ha durva a téma, de a megszólaltatásokra vagyok kíváncsi. :) **RolEnd**

(Csípi nagy levegőt vett... aztán ránézett a kislírára, és elgondolkodott. Veres Miki magabiztosan nyitotta a száját, de észbe jutott a barátomé, és időt kért. Krisz azt mondta, tudja a választ... aztán rájött, hogy plazmatévé sem egy életre vész az ember, és csendben maradt. Térjünk vissza erre a kérdésre pár év múlva! Addig is, gondolkodjok el rajta: hány 55-60 éves ember játszik a környezetünkben? Martin)

Hello, Martin! A kérdésnek neked címzem, ami a következő lenne: mennyire érzed a te érdemednek, hogy Magyarországon a konzolozás egyre népszerűbb és sokan választják ezt a szórakozási formát? **Koifit** (Ha ezt a kérdést én tenném fel neked/nektek Csevegő témának, akkor bizonyára azt kapnám arcba, hogy milyen beképzelt köcsög vagyok, mert még a feltételezés is neveléses. Maradjunk a témáknál: hallottam már azt - olyan embertől, akit barátomnak tartok, és szakmabeli - hogy vannak, akik tisztelnék azért, amit tettem/teszek. Közvetlenül erre a kijelentésre aztán érkezett olyan komment is, hogy semmivel sem olyan komoly/tudok többet, mint bármelyik sok éve játszó Jókaspista, akármelyik fórumon. Add össze. Maradjunk abban, hogy szeretném azt hinni, van valami részem a konzolok térhódításában. Martin)

Martin! Miért nem írsz soha játéktésztékét? **Xavi** (Egyesüen azért, mert nem motíválnak a mostani játékok arra, hogy letezzeljem őket. Többbször is olvasható az újságban, hogy ezt vagy azt a stúdiót én teszteltem VOLNA, ha... de nem teszteltem. Mert elegendő olyan játék van, amely beindítja a fantáziámat. Ami elvárásból, azt úgyis kipézed magannak - sajnos mostanában ritkán van ilyen. Martin)

Martin főszerkesztő úr, kérek árucl el nekem, milyen tékád vannak, én is szívesen varatom magam és érdekelnek mások témái is, pld. most a Tied nagyon. :) **Tmzele00**

(Monokróm kelta minták vannak fel és alkarjaimon, egy Martin logo a jobb lábam, egy régi szerelmem neve a jobb lábféleimen, egy apró kelta íze a bal bokámon. A bal alkaromra egy sáv „leopardbőr” szeretnék, de még nem vettem rá magam a színes tetoválásra. Amíg megszületik a döntés, egy kedves barátom az 576 fórumról tervez nekem egy speciális inverz-pattern sávot, szintén alkarra. Mellre semmiképp nem akarok, a hátam még gondolkodom. Martin)

Oké, itt a kérdés Szatinnak: hogy szerkesztésbe a posztot az újságba? Mert a belső oldal okés,

beillesztetted a képet, de a külső oldalon lévő hogy old meg? Szét kell vágni, és az egyik felét az x. oldalra, a másikat meg az x+4-re? (kissé hitetlennek tűnik ez a megoldás...) Kifejtés kérdése nem jutott eszembe, ennyi. Üdv, **ceu**

(Kérlek szépen, a megoldás végtelenül egyszerű. A Konzol irkafüzött magazin, ami azt jelenti, hogy az egyes felbehajított íveket kapcsolkall lyukasztják-szorítják össze. Ezek az ívek 4-4 oldal fél el - ha felbehajtasz egy papírlapot, azon természetesen négy oldal képződik. A poszter valójában nem más, mint egy ilyen ív. Belső oldalára, ahogy mondd, meg a belső poszter egyetlen képként, az ív külső oldalára pedig szintén egyetlen képként a külső poszter - miután mind a belső, mind a külső (a 40-41. és a 39-42.) oldalpár egyetlen felülettel rendelkezik.)

A nyomdagep nyomdai ívre nyomtat egyébként, amelyet 44 centiméter széles, 30 centiméter magas papírfelületekre (tehát 4 oldalas konzolívekre) vág, majd hajtogatással és fűzéssel adja meg végso formáját a konzolnak.

A fentiekből következik, hogy a tördelés során elegendő egy-egy oldalpárt létrehoznom, és azokra helyeznem a két posztot. Üdv: **Szati**)

Hello 576 team! Na, hogy a témához is igazodjak, jön a kérdés. Dzsón, te szeretnél valaha is videójátékokat/ké készíteni? És ha igen, akkor miről szólna, milyen stílusú lenne, és elküldenél-e nekem ingyen egy Fémdobozos példányt? : 576, maradjatok mindig ilyen igényesek mint most. Üdvözléssel: **Desz**

(Szia Desz! Igen, egyik réges-régi vágyom egy játék elkészítése. C16, Amiga, PS, PS2 és most PS3 gépre. Mivel pénzhiány miatt ez sem fog összejönni, már gondolkodom egy PS4 játék ötletén is (jobb az ilyesmire felkészülni, ne a gép megjelenésekor kapkodjak). Háromféle game lenne. Egy robotos kaland, egy fantaszy és egy olyan, amiben az emberi testben kell kavarni amóba-emberként vagy ilyesmi. A robotos nagy része egyébként már ki van dolgozva papíron, így ha a haverom visszajön Hawairól neki is kezdek (a bankba küldtem pénzt, de másnap hívott hogy most jó idő van ott és kiuccan pár évre). A diszobozos Collector Edition természetesen azonnal posztázuk, amint megjelenik! Dzsón)

Üdv! Én a Veres Mikitől kérek. Mikikém, legnagyobb közt vagy. Érdekelne, hogy szerinted meddig bírod még ezt csinálni? Úgy értem, te teszteltél talán a legártalmasabb, leginkább sok időt igénybe vevő játékokat. Mikor jön el az idő, mikor azt mondd: elég, nem akarok több poitont meg antitode-ot? Eljöhett citydevil (member of the murdercitydevils fan club)

(Elsőre talán meglepő választ fogok erre adni. Ez már régen bekövetkezett nálam. Nagyon sokszor éreztem úgy, hogy elidegenedett tőlem ez az egész világ, hogy már nem érdekel. Volt olyan nyár, hogy hetekig nem kapcsolatban be gépet és nem hiányzott. Aztán hirtelen újra éreztem a vonzódást, a kísértést, sokszor egy új nagyon király stuff láttán, vagy esetleg egy retro dallam hallatán.

Lassan rájöttem, a megoldásra és megtartalom kezelni a helyzetet. Arról van szó, hogy mikor besokallok, mikor tele van a hópóm az egész videójátékosdival, fogom és hagyom az egészet a fenébe. Csinálok valami mást, például olvasok könyveket, hallgatom zenét, vagy csak egyszerűen elkezdem megoldani a mindennapi problémáimat. Eltelik egy kis idő és ez alatt szépen regenerálok. Ez arra jó, hogy feltáldojk, hogy újra elfogjon a vágy új játékok megismerésére. Ennek rendszerint az a vége, hogy érzem, le kéne ülni valami programhoz játszani, mert fellobbant a tűz és jól esne a világ elől elmenekülni egy klassz világba. Tény, hogy ez nem ugyanaz, mint évekkel ezelőt mikor életem legfontosabb problémája az aktuális boss legyőzése volt, de hát, mint minden ember én is felnőttem és változtam, más dolgok kötik le a figyelmemet. És, hogy eljöhöt e a végleges kiégés? Ezt nem tudom, elképzelhető. Mindenesetre talán inkább Martinól kellett volna ezt megkérdezned, hisz ő már évtizedek óta farag a témában, és még mindig nyomja, így talán jobb választ tudna adni. Én egyelőre itt vagyok és még egy darabig maradok is! :) Veres Miki)

Te Martin! Te valójában is olyan kísértetiesen hasonlítasz Johnny Depp-re? (Csak azért, mert a 100. számban igen.) Tengenyle megbeszélés: **mark192** (Ah, az csak egy túl jól sikerült kép. Aból élek évek óta, hogy azt mutogatom. Martin)

Szasz Wilson! A júniusi témának megfelelően a kérdésnek az lenne, hogy miért bannoltál kétszer is a semmiért a fórumról? Egyyszer egy topik kérdésért, másodsor azért, mert nem hallgattam a felszólításra, pedig aztán a következő hozzászólásom már egy másik személy kérdésére válaszolt. Már-már azt hiszem, hogy allergiás vagy rám, na de mindegy... ja és még valami: azért írtam ide, mert hiába kérek meg normálisan privát üzenetben választásra sem méltatlát. Üdvözléssel: **Prince of Persia fan** (Kibannoltalak, mert vagy 4x szóltam, hogy a wareztemát hagyj abba, de nem sikerült - a PS2 chippelés jószágáról, arról, hogy hal lehet kiütni egy gépet, meg ilye-kről írkálál és kérdezte, de legalább négyyszer, ha nem hatszor. Wilson)

Szerény magánvéleményem, hogy bár oltári kedves és aranyos gyerekek vagytok mindannyian, egyem a kis sziveteiket, messze nem használtatok ki ezt a komoly lehetőséget a kérdésozkódásra, ugyanakkor annak azért örülök, hogy érkezett pár olyan frappáns kérdés is, ami komolyan gondolkodóba ejtett minket. Nyári összevont számunkban mindenki véleményét hallani szeretném, mégpedig a következő hűsbavágó témában:

Mit gondolsz a Csevegőről?

Az irományokat (szófosók kimélenek, ha kérhetem) az ismert címekre várjuk: **576konzol@576.hu**, levél cím az impresszumban. **Big Gay Al**

ZENE

Míg egyes hazai sztárszóra vágó, de a saját nemzelinek himnuszát is énekelni képtelen popbarbárak arra várnak, hogy a hazai bulvárszülő befutása őket az élezer után már platina-lemezt osztogató magyar zenei posványba, addig egyesek kint, amerikaiként a messi földön megvalósítják az amerikai álmat: a semmiből feljutnak a csúcsra. **Terra Naomi** sztorija ilyen, egy igazi sikerlétre, a modern tündérmese. A történet teljesen átlagosan indult a Montana állambeli Missoula-ban: zenetagozói, kórus, a középiskola után jött egyetem, klasszikus zenei szak, a diplomaszót után pedig a kezdő zenészek szégyényes és magányos pályája. Füstös bárók, felhúzták főt számláló közönség, apróprép és nulla megbecsülés. 2005 februárjában elindult egy bizonyos Youtube nevére szolgáltatás, Terra élete pedig kifordult önmagából. Miután Los Angelesbe költözött egy napváltotta kis apartmanba, gondolt egyet és gitár valamint zongoraképességet a nagyvilágban megmutatva kamera elé állt, hogy rögzítse az által írt számokat és megossza őket a Youtube nézőivel.

Hogy lett ebből igazi sikerlét? Úgy, hogy Terra a több millió „még a zuhany alatt is borzalmos a hangom” dítéssel ellentétben tehetséges. Nem kicsit, hanem nagyon, alig pár hónap leforgása alatt nem csak a Youtube, de Terra korábban két főt számláló rajongókörbe is

rohamos növekedésnek indult. A saját maga által finanszírozott autós túrok korszaka ezzel hivatalosan is véget ért – a Youtube témyerésének és a Time médiatellátásának köszönhetően felgyűlt a nagyvilág a lapra felpakolt tartalomra, és elsősorban Terrára. A hélyg munkássága leginkább az Alanis Morissette által kormányzott felgondol-felakusztikus zenéhez hasonlítható, de pont van benne annyi eredetiség, hogy ne tünjen lucskoskodónak. Hihetetlenül egyszerű, alig két-három akkordos számok, egyszerű és teljesen őszinte szövegek juttatták a plédesztára, teljesen megérdemelten: Terra az elmúlt évek egyik legnagyobb tehetsége, bármilyen hangja igezi kényeztetés a fulnak, zenei tudása pedig megkérdőjelezhetetlen. Nem is maradt honorálás nélkül, Terra ugyanis az év elején 6 évnyi kökémény munka után megkapta azt, ami egyeseknek soha sem adatik meg: zsíros lemezszándék. Alacsony felbontású videók után Terra tavasszal stúdióba vonult, hogy jelen sorok megjelenésekor már a bolokban kerüljön első albuma. Mit hoz a jövő? Remélhetőleg pompát és dicsőséget, minimális sztárróluk és azt az imádnivaló személyiség megtarását, amiért Terrát immáron százezrek imádják. (jó kiindulópont kezdésnek: <http://www.youtube.com/profile/user=terranomi>)

W



FILM / DVD

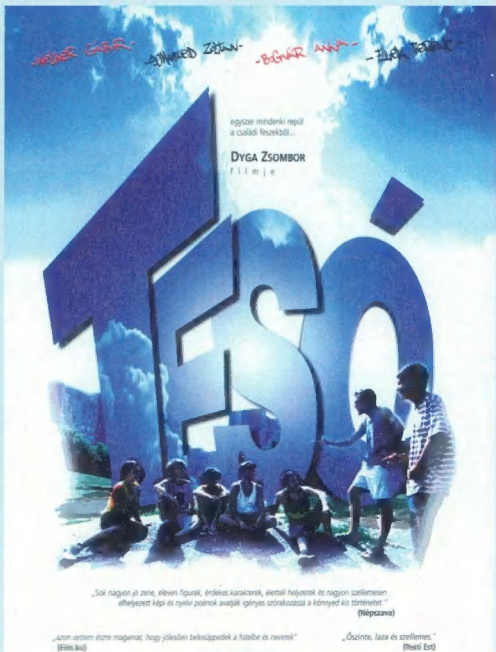
Tessó
Műfaj: Panelháborús
Rendező: Dyga Zsombor
Szereglők: Welker Gábor, Elek Ferenc, Bogár Anna, Schmied Zoltán
DVD: Magyar DTS, 5.1 és 2.0 hang
Extrák: Sok, nagyon sok, nagyon-nagyon sok extra a werkfildál a mozgó storyboardon át a bakikig és még tovább a fizilleres sci-fik irányába

Gondolom nem ér senkit sokkát a hír, ha kijelentem, a szárazkötözött filmművészetben és azon belül is főként a vígjáték kategóriájában meglehetősen fasul teljesít nemzetünk. Okokat lehet keresni az új ötletek hiánya, belferjes film-szakma és a mozgókép-klasszikusok kétségbeesett sikerrel való sárba lírása nyomvonalakon, csak éppen nem érdemes. El kell fogadni, hogy ez van... vasazgy beleírva a szárazkötözött szárazkötözött próbálkozásokba, kamerát ragadni és leforgatni valami olyat, ami bűt felejt, rüpt és kikacag, és főleg csak úgy általában szárazkötözött. Könnyedén, ám mégis elegánsan, anélkül hogy nagy tanulságokat vagy nagy nemzeti színművésztünk Csányi „minden második filmben szereplek” Sándor botkeltéket kéne másfél órán keresztül bámulniuk. Dyga Zsombor így lett és a mesék alopzabáljai szerint meg is lett a jutalma, hiszen a kritika – és úgy általában mindenké – egkébe emelte a Tessót, méltatva az életvezető helyzeteket, pörgős dialógusokat, remek zenéket és Elek Ferencet, akiről annyit mindenképpen érdemes tudni, hogy ő a magyar Jack Black. Bár titulusát tekintve csupán mellékszereplő, és mégsem akadályozza meg Feri abban, hogy lenyúlja magának a legjobb dümekelt és ezzel a film legújabb jelenetét. A tényleges sztori két testvér és egy úres lakás körül forog egyenletes tempóban, hol beágyasítja, hol ráérősen elődöng egy elő koncert képsorain. Tessó NR. 1 Nate névre hallgat, foglalkozását tekintve mufnyángos, két

numera között pedig különféle lapok meztelenítés képihez gyárt aláírásokat (tudat: Kriszta 21 éves, imád a hédan hemperegni), sbb. Tessó NR. 2 Antin, foglalkozásig nemtomni, közepes méretű) lézer és mellesleg majdnem akkora lemezgüteménye van, mint nekem. A vidám páros viszonylag nyugodtan éldegél egy tökéletes panellakásban, egészen addig, míg a szomszédok lakó anyuka el nem hív a csóba, a viszoly magját elhívta a testvérek között. Kié legyen a nagyobb lakás? A pi*abusz vagy a zenelező pártarcát bonyolítja még a Nés felhívása, amit először Nate jel megviz, majd Antin is beleszeret, ami eleinte nem zavarta az Natét, később azonban már igen. Dül tehát a lav, a történet második felében meg pláne, ami még nem lenne baj, a kiárdeltett „összevesztés” konfliktus már annál inkább, viszont legalább a kötelező bocsánatkérés egész ötletre sikerült.

Ilyenkor szoktam olyasmiket írni, hogy „viszont a film többi része minirendelői szárazkötözött...” és mivel nem szoktam közepesnél nagyobb hülyeségek közlése, és esetünkben is érvényes. Bár maga sztori nem túl nagy durranás, Dyga Zsombor irigylete méltó rutinnal tölti fel a panelmikrokozmoszt éléttel. A valóságból ismerős szituációk és a frissítően természetes módon játszó színészsárga kombináció egyfajta kellemes bratyzás hangulat kölökölését eredményezi, ami által a film végére a szereplők sokkal közelebb kerülnek a nézőkhöz a megszokottnál. A pozitív vonások sorát gazdagítja a kéremkódosokat sem kilógó fiatalos nyelvezet és a barádlott, mindentelre funkyus okosságokkal operáló filmzene. Megtekintéséhez egy kezmozi a tökéletes helyszín, ám ilyenek nem lévén meglezsi egy túszokirpeltető hangos veranda is. Külön dicsőlet illet a készítőket az átlagos DVD menüként, melyekben a film szereplői személyesen ajánlják egymással versengve figyelmünkbe a különféle lehetőségeket. Ezt megcsinálód, tessó!

Ezzeg



telefonos csomagküldő szolgálat

06 70 365 0385

próbáld ki

PS3 PLAYSTATION 3

Def Jam Icon	16998	kapható!
Exhorted Arms	16998	kapható!
F1 Championship Edition	16998	kapható!
Fight Night Round 3	16998	kapható!
Genji's World of Blade	16998	kapható!
Ghost Recon 2 Advanced Warfighter	19999	június!
Harry Potter A Főnix Rendje	16998	jún. 29.
Marvel Ultimate Alliance	16998	kapható!
Motorstorm	16998	kapható!
NBA 2K7	16998	kapható!
NBA Street Homecourt	16998	kapható!
Need For Speed Carbon	16998	kapható!
NHL 2K7	16998	kapható!
Pirates of The Caribbean 3	16998	június!
Resistance Fall of man	16998	kapható!
Ridge Racer 7	16998	kapható!
Sherk The Third	16998	június!
Sonic The Hedgehog	16998	kapható!
Spider-Man 3	16998	kapható!
The Darkness	jún. 29.	jún. 29.
The Godfather The Don's Edition	16998	kapható!
Tiger Woods PGA Tour 07	16998	kapható!
Tony Hawk Project 8	16998	kapható!
Transformers The Game	16998	június!
Unltd Legends Dark Kingdom	16998	kapható!
Virus Fighter 5	16998	kapható!
Virus Tennis 3	16998	kapható!

PS3 gép 60GB-os merevlemezessel

kapható!

PSP

Call of Duty Roads to Victory	11999	kapható!
Burnout Dominator	11999	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
Def Jam Fight For NY	11999	kapható!
Driver 1976	12998	kapható!
EA Replay	6499	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA Street 2	6499	kapható!
Ghost Recon 2 Advanced Warfighter	13998	június!
Harry Potter A Főnix Rendje	11999	jún. 29.
Justice League Heroes	5999	kapható!
Killzone - Liberation	5999	kapható!
LocoRoco	5999	kapható!
Medieval Resurrection	5999	kapható!
Mind Quiz	3998	kapható!
Pirates of The Caribbean 3	11999	kapható!
Prince of Persia Rival Swords	13998	kapható!
PSP Film konvertált program	3998	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13998	kapható!
Ridge Racer 2	5999	kapható!
Shrek The Third	11999	június!
Star Wars Lethal Alliance	6998	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	11999	kapható!
Tekken Dark Resurrection	5999	kapható!
Tomb Raider Legend	4999	kapható!
Transformers The Game	13998	június!
PSP Base Pack kétféle színben!	47999	akció!

PSP

DS/GBA NINTENDO DS GAME BOY ADVANCE

42 All Time Classic DS	8999	kapható!
Custom Robo Arena DS	11999	kapható!
Diddy Kong Racing DS	11999	kapható!
Final Fantasy IV GBA	11999	kapható!
Final Fantasy V GBA	11999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA	9998/9998	jún. 29.
Hotel Dusk Room 215 DS	11999	kapható!
Magical Starship DS	11999	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11999	kapható!
Metroid Prime Hunters DS	11999	kapható!
Need For Speed Carbon DS/GBA	11999/9998	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Nintendogs Chihuahua DS	11999	kapható!
Nintendogs Dachshund DS	11999	kapható!
Nintendogs Dalmata DS	11999	kapható!
Nintendogs Labrador DS	11999	kapható!
Pirates of The Caribbean 3 DS	9998	kapható!
Pokémon Mystery Dungeon Blue DS	12998	kapható!
Pokémon Ranger DS	11999	kapható!
Resident Evil Deadly Silence DS	11999	kapható!
Shrek The Third DS	8999	június!
Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA	11999/11999	kapható!
Spectrobes DS	11999	kapható!
Spider-Man 3 DS	8999	kapható!
Starfox Command DS	11999	kapható!
Super Mario DS	11999	kapható!
Teenage Mutant N.T. DS / GBA	11999 / 8499	kapható!
Theme Park DS	9998	kapható!
Tomb Raider Legends DS / GBA	8998 / 8999	kapható!
Transformers The Game DS	8999	június!
Wario: Master of Disguise DS	11999	kapható!
Yoshi's Island 2 DS	11999	kapható!
DS Lite GP három választható színben	37999	kapható!
AGT készülék fellesztett kijelzős GBA SPI	24998	kapható!

PS2 PlayStation 2

Okami	10598	kapható!
Call of Duty 3	15999	kapható!
Final Fantasy XII	14399	kapható!
God Hand	10598	kapható!
God Of War II	16998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos!	14999	jún. 29.
Medal of Honor Vanguard	14999	kapható!
NFL Street 3	14999	kapható!
Pirates of The Caribbean 3	13998	kapható!
Saga Megadive Collection	5999	kapható!
Shrek The Third	13998	június!
Spider-Man 3	13998	kapható!
Spider-Man 3 + Controller	15998	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	7999	kapható!
Test Drive Unlimited	12999	kapható!
The Fast & the Furious	9998	kapható!
Tomb Raider Anniversary Special Ed.	14999	kapható!
Scream US Navy Seals Combat Assault	16998	kapható!
Transformers The Game	13998	június!

PS2 Gép + Memory Card

37999 akció!

Nintendo Wii

Ant Bully	7499	kapható!
Call of Duty 3	14999	kapható!
Excite Truck	13998	kapható!
GT Pro Series	16998	kapható!
Happy Feet / Táncozó Talpak	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	jún. 29.
Heatseeker	14999	kapható!
Madden NFL 07	14999	kapható!
Mario Party 8	13998	jún. 29.
The Godfather Blackhand Edition	13998	kapható!
Nato Sinks Charged Football	14999	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14999	kapható!
Meet The Robinsons	13998	kapható!
Need For Speed Carbon	14999	kapható!
Pirates of The Caribbean 3	13998	kapható!
Prince of Persia Rival Swords	15999	kapható!
Rampage Total Destruction	7499	kapható!
Rayman Raving Rabbids	16999	kapható!
Red Steel	16999	kapható!
Resident Evil 4 Wii Edition	13998	jún. 29.
Shrek The Third	14999	június!
Sonic and The Secret Ring	16998	kapható!
Spider-Man 3	14999	kapható!
SSX Blur	14999	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	16799	kapható!
The Godfather Blackhand Edition	14999	kapható!
The Grim Adventures of Billy & Mandy	10999	kapható!
The Legend of Zelda: Twilight Princess	16998	kapható!
Tiger Woods 07	14999	kapható!
Transformers The Game	14999	június!
Wario Ware Smooth Moves	14999	kapható!
Wii Play + Controller	14999	kapható!
Wii Island	13999	kapható!
Nintendo Wii készülék + Wii Sports játék	69999	akció!

Wii

XBOX 360 XBOX 360

The Darkness	jún. 29.	jún. 29.
Call of Duty 3	15999	kapható!
Command & Conquer Tiberium Wars	15999	kapható!
Crackdown "magyarul" Halo 3 Multiplayer Demo	15999	kapható!
Dead or Alive 4 Classic	8999	kapható!
Dead Rising	7999	kapható!
Def Jam Icon	16998	kapható!
FIFA 06	7499	kapható!
Fight Night Round 3	9998	kapható!
Forza 2 Motorsport - szinkronos!	16998	kapható!
Gears of War	16998	kapható!
Ghost Recon 2 Advanced Warfighter	16998	kapható!
Harry Potter és A Főnix Rendje - szinkronos!	16998	jún. 29.
Import Truck	8999	kapható!
Lord of The Rings Battle For Middle Earth II.	9998	kapható!
Lost Planet	16998	kapható!
NBA Street Homecourt	16998	kapható!
Need For Speed Carbon	16998	kapható!
Pimp My Ride	12998	kapható!
Pirates of The Caribbean 3	16998	kapható!
Project Gotham Racing 3 Classic	8999	kapható!
Project Sylphed Arc of Deception	14999	június!
Spider-Man 3	16998	kapható!
Table Tennis	7999	kapható!
Tenchu 2	14999	június!
The Transformers The Game	16998	kapható!
Tomb Raider Legend	6499	kapható!
Top Spin	9998	kapható!
Vampire Rain	14999	június!

Aktuális gépekinkről érdeklőző üzleteinkben!

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

ment játszani jó

576 üzletek

• Árkád	06 1 434 8076
• Campona	06 1 424 3424
• Duna Plaza	06 1 239 2858
• Europark	06 1 280 9585
• Mammút II	06 1 345 8076
• Pólius Center	06 1 419 4117
• WestEnd	06 1 238 7576
• Győr Árkád	06 96 555 049
• Debrecen Plaza	06 52 342 120
• Kecskemét Malom	06 76 328 119
• Szeged Plaza	06 62 468 978
• Tatabánya Vörtes Center	06 34 801 440

